



OFFICIEL. EXCLUSIF. JOUABLE !



Le magazine officiel

Fable

Découvrez l'avenir
du jeu de rôles

**2003
L'ANNEE
XBOX**

150 jeux à découvrir !
Vous aussi, vous allez craquer

**METAL GEAR SOLID 2 :
SUBSTANCE**

Un héros de légende enfin sur Xbox !

XBOX LIVE

Les tests des jeux disponibles

www.xboxmag.fr

T 05279 - 11 - F: 8,99 €



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX- NUMERO 11 - JANVIER 2003

FABLE

BEL 7 LUX: 10 €



LE JEU QUI VA LAISSER DES TRACES.



RalliSport Challenge offre une immersion totale dans le monde du rallye. Paysages magnifiques et variés, foule amassée sur le bord de la route, poussière, dégâts en temps réel, tout y est. Prenez le volant de plus de 25 véhicules officiels et défiez les parcours les plus torturés à travers 4 types de compétitions : Rallycross, courses de côte, spéciales chronométrées de rallye et courses sur glace. Avec un mode carrière extrêmement complet et la possibilité de disputer des courses jusqu'à 4 joueurs en simultané, RalliSport Challenge comblera les attentes des pilotes les plus chevronnés.



www.xbox.com/fr/rallisport

PLAY MORE. PLAY RALLISPORT CHALLENGE.*



*JOUÉZ PLUS, JOUEZ À RALLISPORT CHALLENGE. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Microsoft, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques déposées soit des marques commerciales de Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms des sociétés, produits mentionnés dans ce document sont la propriété de leurs ayants droits respectifs. La marque quattro est utilisée par Microsoft Corporation sous autorisation expresse écrite de AUDI AG. Ford, Ford Focus, Escort et RS 200 sont des marques déposées par Ford Motor Company, licenciées à Microsoft. Merci à Automobiles Peugeot pour son aimable collaboration. Les noms, logos et designs de Mitsubishi et Lancer Evolution sont des marques déposées et/ou des propriétés intellectuelles de Mitsubishi Motors Corporation et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. Les noms, logos et designs de Toyota et Corolla sont des marques déposées et/ou des propriétés intellectuelles de Toyota Motor Corporation et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. Les noms, logos et designs de Subaru et Impreza sont des marques déposées et/ou des propriétés intellectuelles de Fuji Heavy Industries Ltd. et utilisées sous licence par Microsoft Corporation. La voiture MG Metro 6R4, ses représentations et les marques associées sont utilisées sous licence British Motor Heritage, Ltd. Tous les logos associés à Lancia, Lancia 037 Rallye, Lancia Delta HF Integrale, Lancia Delta S4 et tous les designs distinctifs des Lancia 037 Rallye, Lancia Delta HF Integrale, Lancia Delta S4 sont des marques déposées de Fiat Auto S.p.A.



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

Numéro onze - janvier 2003

101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret
Tel.: 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax: 33 (0) 1 41 27 38 00 (Administration)

ABONNEMENTS

26, bd Paul Vaillant-Couturier 94851 Ivry-sur-Seine Cedex
Tel.: 01 46 72 50 89 - Fax: 01 49 60 10 55
E-mail: futurenet@abocom.fr
Tarif France 1 an: 90 € - Etranger: nous consulter

Directrice de la publication: Saghi Zaimi
Directeur du magazine, Editeur: Vincent Alexandre
(vincent.alexandre@futurenet.fr)
Directeur du développement: Xavier Levy (38 04, xavier.levy@futurenet.fr)

REDACTION

Tel.: 33 (0) 1 41 27 38 38
Fax: 33 (0) 1 41 27 38 39
E-mail: Cyrille.Tessier@futurenet.fr

Rédacteur en chef: Cyrille Tessier (38 34, Cyrille.Tessier@futurenet.fr)
Rédacteur en chef adjoint: Cyril Berebi
(38 91, cyril.berebi@futurenet.fr)
Chef de rubrique tests: Frédéric Brunet (66 15, frederic.brunet@futurenet.fr)
Premier rédacteur graphiste: Yann Pesenti
Première secrétaire de rédaction: Katia Mattioli
Photographe: Benoît Moyen

ONT COLLABORE A CE NUMERO

Stéphane Berthou (SR), Françoise Bertrand (Maquette), David Calvo,
Thomas Diouf, Arnaud Frey, Lam Hua, Louise Lasterade (Maquette),
Jean-François Mariotti, Dominique Molinaro, David Montero (dessinateur),
Samuel Pelmar, Ludovic Tessier, Kim-Long Tran, Florian Viel.

PUBLICITE

Tel.: 01 41 27 38 38
Fax: 01 41 27 38 00

Directeur de clientèle: Vincent Saulnier
Chefs de publicité: Nicolas Letier-Lacaze, Nicolas Faloviez
Responsable trafic: Maguy Edouard (38 12, maguy.edouard@futurenet.fr)
Assistante de publicité: Régine Nguyen (38 13, regine.nguyen@futurenet.fr)

FABRICATION

Responsable de la fabrication: Jacqueline Galante
Assistants de fabrication: Sabine Buchet-Gaillard (38 70)
Bénédictine Carpentier (34 50)

DIFFUSION

Responsable abonnements: Thibault Bechet
Chef de produit vente au numéro: Sylvain Duburquois



LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est édité par Future France, S.A.
à Directeur et Conseil de surveillance au capital de 6 566 162 euros.
Siège social: 101/109, rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret - RCS
Nanterre: B 388 330 417 - Principal associé: Future Holdings 2002 Ltd.

Présidente du Directoire: Saghi Zaimi
Directrice marketing et commerciale: Saghi Zaimi
Directrice des magazines Business & Internet: Saghi Zaimi
Directeur des magazines Entertainment: Vincent Alexandre
Directrice des ressources humaines: Catherine Bouvier
Directeur de la diffusion: Thierry Cagnion
Directeur commercial: Jérôme Adam
Directeur de la fabrication: Jean-Michel Durand
Directeur administratif et financier: Jane Wray
Directeur des systèmes informatiques: Georges Pécontat
Directeur artistique: Nicolas Cary
Chef de studio pôle jeux: Jean-Michel Sabatié

Distribution: SAEM Transports Presse - Impression: Didier Québecor, 77000
Mary-sur-Marne - Dépôt légal: 4^e trimestre 2002 - Copyright Future France 2001
Imprimé en France / Printed in France

La rédaction n'est pas responsable des textes, illustrations et photos qui lui sont communiqués par leurs auteurs. La reproduction totale ou partielle des articles publiés dans LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX est interdite sans accord écrit de la société Future France. Seul accord particulier, les manuscrits, photos, et dessins adressés au MAGAZINE OFFICIEL XBOX publiés ou non, ne sont ni rendus, ni renvoyés. Les indications de prix et d'adresse figurant dans les pages rédactionnelles sont données à titre d'informations, sans aucun but publicitaire.

Ce numéro du MAGAZINE OFFICIEL XBOX contient: 1 DVD

Future France est une filiale du groupe The Future Network plc.
The Future Network plc a pour mission de répondre aux besoins d'information de groupes de gens qui partagent une même passion. Notre but est de satisfaire cette passion, en créant des magazines et des sites Internet offrant une information fiable et de qualité et de nombreux conseils pour gagner du temps ou de l'argent, mais qui procurent en même temps un réel plaisir de lecture ou de navigation. Cette stratégie simple a contribué à faire de notre entreprise l'un des groupes média dont la croissance est la plus forte dans le monde. Basé dans 4 pays, The Future Network publie aujourd'hui plus de 100 magazines, 20 sites Web, et plusieurs réseaux Internet. Le Groupe licencie également 42 magazines dans 30 pays. The Future Network est une société cotée à la Bourse de Londres (Code: FNET).



Media with passion
www.thefuturenetwork.plc.co.uk
Bath, London, Milan, New York, Paris, San Francisco.

L'année Xbox



Tout le monde semble d'accord, les choses se sont grandement améliorées depuis quelques semaines. Le démarrage difficile de la Xbox semble oublié, les critiques s'amenuisent, on voit même certains résistants de la première heure céder à la tentation, et le grand public montre son intérêt grandissant. Le pack exclusif et inédit avec deux jeux complets n'y est sûrement pas étranger. Bref, on n'a jamais autant parlé de la console noire et verte. Si les offres et l'imposante campagne de publicité

de Microsoft ont su enfin faire connaître la Xbox aux yeux du plus grand nombre, cela fait un moment que ses jeux et ses nombreux atouts ont convaincu ceux qu'elle a déjà séduits. Alors, que vous fassiez partie du clan des fidèles de la première heure ou que vous ayez rejoint les rangs depuis ou tout récemment (merci petit papa Noël), c'est avec plaisir que nous vous accueillons dans ce nouveau numéro.

Pour nous la Xbox est la meilleure console de jeu du marché, et nous vous le prouvons dans chaque numéro, en vous guidant dans votre loisir, en vous conseillant les meilleurs jeux et en vous mettant en garde contre les autres. Si ce mois est moins intense en nouveautés, disons que cela compense pour tous ceux édités dernièrement, et dont vous retrouverez les verdicts dans nos pages Xhaustives. Il y a déjà des dizaines de chefs-d'œuvre et d'incontournables sur Xbox, il serait dommage de passer à côté ! Et pour vous montrer ce que cette nouvelle année vous réserve, toute la rédaction vous a préparé un énorme dossier avec 150 jeux présentés ! Le tout sans oublier quelques bons coups de phare sur des jeux aussi attendu que *Fable* (et vous allez comprendre pourquoi) ou *Metal Gear Solid 2: Substance*. Nous continuons également notre présentation du service de jeu en ligne Xbox Live, avec quelques conseils et les tests des premiers jeux compatibles. Nous vous guiderons d'ailleurs jusqu'à la sortie de ce service le 14 mars 2003. Je termine, avec l'équipe, en vous souhaitant tous nos vœux et une excellente année. Alors bonne lecture, bon jeu avec notre DVD de démos exclusives et rendez-vous fin janvier pour de nouvelles aventures !

Rédacteur en chef
Magazine Officiel Xbox

Cyrille Tessier



SOMMAIRE JANVIER

XCLUSIF

Premiers regards, premières images sur les meilleurs jeux de demain.

- » Driver 3 P.6
- » Sudeki P.10

XPRESS

Nouvelles images et infos sur tous les titres en développement

- » Airborne Assault P.22
- » Behind Axis Line P.18
- » Call of Cthulhu P.15
- » Capcom Vs SNK 2 EO P.20
- » Crimson Sea P.26
- » Curse P.18
- » Indiana Jones P.16
- » Knights of the Old Republic P.16
- » Matrix P.14
- » Metal Dungeon P.20
- » Midnight Club II P.18
- » Midtown Madness 3 P.22
- » Mortal Kombat P.20
- » Pro Beach Soccer P.18
- » Pulse Racer P.22
- » Roland Garros 2003 P.18
- » Sniper Elite P.18
- » Stake P.22
- » Syberia P.20
- » World Championship Snooker P.22

XFILES

Des dossiers complets sur un jeu, un développeur, un genre ou un thème particulier.

- » Fable P.50
- » Les jeux de 2003 P.56
- » Metal Gear Solid 2 : Substance P.38
- » Xbox Live P.44

XPÉRIMENTATION

Premières impressions sur des versions de jeux en cours de développement.

- » Phantom Crash P.30

- » Rally Fusion P.32
- » ATV 2 P.34
- » Mercedes Benz World Racing P.35

XPÉRTISE

Toutes les sorties testées en toute impartialité.

- » Battle Engine Aquila P.78
- » BMX XXX P.89
- » Dead to Rights P.74
- » Furious Karting P.83
- » Monopoly Party P.88
- » Outlaw Golf P.84
- » Superman P.86
- » Toxic Grind P.81
- » Whacked! P.90
- » X-Men Next Dimension P.82

XHAUSTIF

Un récapitulatif complet de jeux testés dans les numéros précédents. P.92

PROJEXION PRIVÉE

Pour profiter de toute l'actualité des sorties vidéo. P.94

XPRIMEZ-VOUS

La rubrique courrier qui vous est à 100% dédiée. P.98

RAYONS X

Des aides de jeu pour toutes les petites merveilles Xbox que vous avez achetées. P.102

LE DVD JOUABLE

Tout ce qui vous attend sur la petite galette argentée. Des démos ou des vidéos des jeux qui viennent de sortir ou qui ne vont pas tarder à faire leur entrée sur le marché. P.104

X FILES



2003 L'ANNEE DE LA XBOX

Il vous aura déjà du mal à choisir parmi les cent cinquante jeux Xbox sortis, alors que le console n'a pas encore soufflé ses premières bougies ? Imaginez un peu la suite.

C'est ainsi que l'on peut se représenter la grande fête de la console, la plus grande manifestation de la Xbox 2003. Elle sera organisée par Microsoft, qui a déjà organisé la Xbox 2002. Elle sera organisée par Microsoft, qui a déjà organisé la Xbox 2002. Elle sera organisée par Microsoft, qui a déjà organisé la Xbox 2002.

LES JEUX DE 2003

Une sélection des nombreux titres en préparation sur Xbox. P.56

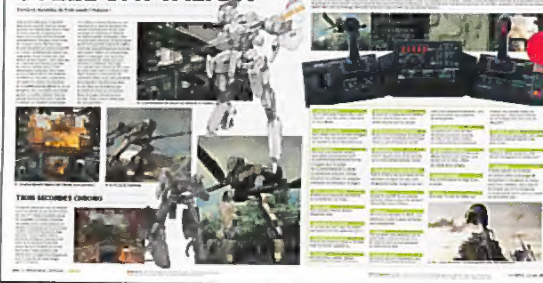


DRIVER 3

Premières images et infos sur la série des amateurs de tôle froissée. P.6

XPRESS

STEEL BATTALION



STEEL BATTALION

Apprenez dès maintenant les commandes par cœur ! P.24

2003 L'ANNEE DE LA XBOX

AE PROJECT

INTER ECHO

B.C.

TRUCKER

BLACK & WHITE

BLOODRAYNE

SOMERMAN

OFFICIEL. EXCLUSIF. JOUABLE !

XBOX

Le Magazine Officiel

Fable
Découvrez l'avenir
du jeu de rôles

**2003
L'ANNEE
XBOX**

150 jeux à découvrir !
Vous aussi, vous allez craquer

**METAL GEAR SOLID 2 :
SUBSTANCE**
Un héros de légende enfin sur Xbox !

XBOX LIVE
Les tests des jeux disponibles
www.xboxmag.fr

FUTURE GAMES
SAISON 2003
NUMERO 11



FABLE
Laissez-nous vous en conter une belle...

P.50



METAL GEAR SOLID 2 : SUBSTANCE
La concurrence faisant rage, Snake est obligé de sortir de l'ombre. P.38



EXCLUSIF

DRIVER 3

Pied au plancher et gun dans la poche, Tanner va reprendre du service !

FRED

INFOS

DEVELOPPEUR : REFLECTIONS
EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : ACTION
JOUEUR : 1
SORTIE : FIN 2003

Si vous vous intéressez un tant soit peu aux jeux vidéo, vous ne pouvez pas ne pas connaître la saga *Driver* ! Démarrée en 1999, cette mythique série a fait les beaux jours de la PlayStation et a permis à ses développeurs de connaître une gloire non usurpée. Début décembre, nous avons enfin pu entrevoir

les premières images du jeu dans les locaux de Reflections, en plein cœur de Newcastle. Martin Edmonson, maître à penser du studio, a cependant laissé planer de nombreuses zones obscures concernant les nouvelles orientations du gameplay. Ce qui est certain, c'est que Tanner sera une fois de plus le héros ! Ce flic solitaire aux indéniables talents de pilote reprend du service et se retrouve embarqué dans une aventure qui ne devrait pas trop le changer de ses habitudes. Une fois encore, Tanner va devoir infiltrer un gang : ce coup-ci, il s'agit de voleurs de voitures. Le scénario est assez calqué sur celui de *60 Secondes chrono* et, bien évidemment, conduire comme un sauvage constituera le gros du gameplay à travers la trentaine de missions annoncées. Tanner pourra

par contre descendre de sa voiture et en changer à volonté, un peu comme dans *Grand Theft Auto*. La ressemblance entre les deux jeux s'arrête là car rappelez-vous que vous incarnez la loi ici ! Pour l'instant, les phases en vue à la troisième personne sont en pleine construction : seuls les décors nous ont été présentés et, déjà, on sent que ça va être explosif ! Tous les objets ou presque seront destructibles, ce qui promet de grands moments de fusillades étant donné que les gunfights seront orchestrées comme dans les meilleurs films de Hong Kong... Dans les pages qui suivent, nous allons vous donner un bref aperçu des principales caractéristiques du jeu, mais soyez certains que nous vous en reparlerons d'ici sa sortie, prévue pour novembre 2003 si tout va bien !



XTRA

» Le moteur physique gérant les collisions et le comportement routier des véhicules est une version améliorée de celui récemment employé dans *Stuntman*. Jeu qui utilisait le moteur de *Driver 2* (qui découlait de *Driver 1*, lui-même basé sur celui de *Destruction Derby*). Et, à chaque fois, le résultat impressionne !



↑ Difficile de faire la différence entre le jeu et la réalité. Joli travail !

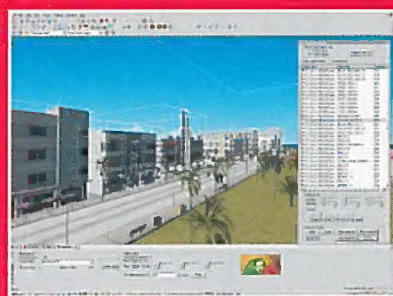


↑ Une Ford Mustang, quelle coïncidence !

BACK ON THE STREETS

► Reflections a toujours possédé une longueur d'avance sur les autres studios pour recréer sur un écran des environnements de jeu réalistes. Dans *Driver 3*, il n'est pas exagéré de parler de photoréalisme lorsque l'on voit la qualité visuelle des décors. Les graphistes planchent depuis des mois sur des cartes routières et des milliers de photos afin de modéliser les trois villes du jeu : Miami, Nice et Istanbul. Chaque ville est immédiatement reconnaissable : Nice et ses tortueuses rues étroites débouchant sur des placettes, Istanbul et son architecture bigarrée... Vous pourrez être certain de retrouver l'intégralité des immeubles les plus célèbres du front de mer de Miami. La topographie

a également été respectée, grâce à l'usage de données *ad hoc*. Dans chaque ville, vous pourrez emprunter les grandes artères et des dizaines de ruelles secondaires. Mais attention à ne pas vous perdre en cherchant un raccourci... Pour l'instant, les agglomérations ne sont pas encore habitées, mais par la suite, des centaines de passants et des dizaines d'automobilistes viendront animer les rues et rendre plus immersive la mise en scène générale. Il sera même possible d'explorer certains bâtiments lors des phases de tir, mais seulement aux heures d'ouverture. Bien que n'étant pas en temps réel, *Driver 3* proposera des missions se déroulant à diverses heures du jour ou de la nuit et offrira également des effets météo.





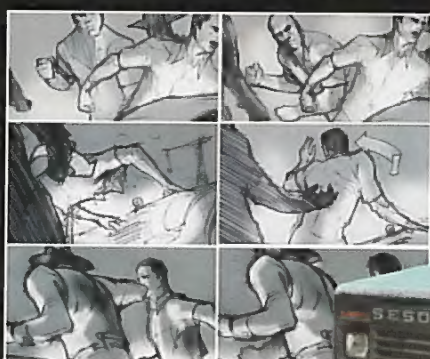
↑ Ceux-là ont des têtes faites pour jouer les bad guys de service...

XTRA

» L'action de *Driver 3* se déroulera de nos jours, malgré le look très seventies des personnages et des décors. L'objectif de Martin Edmonson est d'établir une ambiance graphique à la *Pulp Fiction*, où voitures puissantes et téléphones portables cohabitent avec des héros aux frusques sorties de *La Fièvre du samedi soir*...



↑ Drôle de position pour piquer un rousillon !



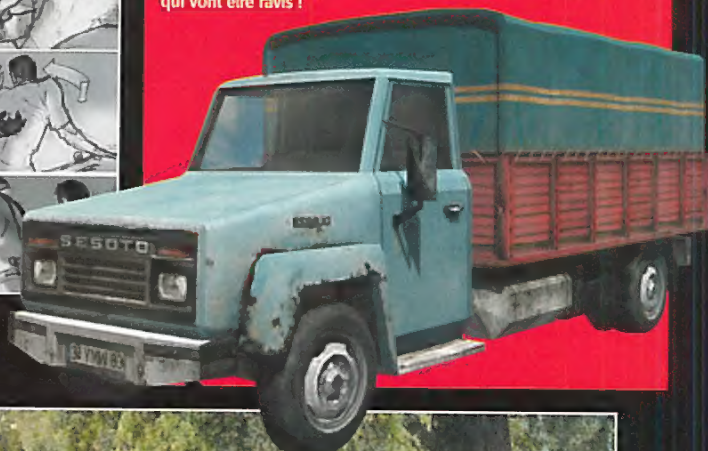
↑ Un story-board de cinématique.

COMME AU CINEMA !

Si la conduite automobile est l'objet de toutes les attentions de la part de Reflections, les autres facettes du jeu bénéficient du même soin dans leur conception. Le studio est particulièrement fier de son travail sur les cinématiques qui rythmeront le jeu et qui permettront de dénouer les fils de l'intrigue principale. Un très gros travail a été accompli pour la mise au point des textures de peau des différents protagonistes ainsi que sur la physiologie des acteurs virtuels. On retrouvera des visages connus, comme la sinistre mine de Caine, la Nemesis de Tanner, mais on rencontrera également une foule de nouveaux arrivants. Toutes les scènes cinématiques sont d'abord longuement travaillées via des story-boards, aussi précis que ceux utilisés dans l'industrie cinématographique. Actuellement, Reflections bataille ferme pour obtenir les droits de nombreuses chansons des années 70 et 80 qui serviront de bande-son lors des séquences vidéo.

CRASH TEST

Le nombre de véhicules qu'il sera possible d'utiliser n'a pas encore été arrêté mais ce qui est certain, c'est qu'il y en aura des dizaines ! Comme d'habitude, toutes les voitures seront inspirées de modèles réels sans faire partie d'une quelconque licence officielle. Les constructeurs automobiles marquent en effet une certaine réticence lorsque l'on voit dans quel état il sera possible de les réduire... Quant au moteur physique, il est certainement l'un des plus impressionnants qui nous ait été donné de voir : c'est encore plus spectaculaire que dans *Colin McRae Rally 3* ! La gestion des impacts s'avère époustouflante, avec de très nombreuses déformations de carrosserie. Nous avons assisté à une véritable séance de torture sur une pauvre Ford Mustang : en quelques minutes, la voiture avait perdu deux de ses roues, une portière, le capot et tous ses éléments en verre (phares, pare-brise...). Vous pourrez utiliser les caisses les plus typiques des pays que vous visiterez, comme par exemple des 2 CV et des 4L en France. Des Lamborghini et des camionnettes seront également de la partie, mais, surtout, il vous sera possible de piquer des camions et leurs remorques... Ce sont les carcasses du coin qui vont être ravies !



↑ Chaque élément de décor, hormis les bâtiments, sera destructible !



↑ Mais que peut-il se tramer dans ce hangar désaffecté ? Réponse dans un an !



XBOX LIVE JOUABLE EN LIGNE

SOYONS CLAIR, VOUS N'ÊTES PAS ICI POUR SAUVER UNE PRINCESSE.



Ça sent la poudre, pas le poudrier: aux commandes d'un blindé de 12m de haut, votre job c'est de tout péter - pas de sauver une princesse. Tout doit disparaître ! Liquidation totale ! Plus de 40 missions, des tonnes d'armes lourdes, des dizaines de robots à piloter... Et si vous en voulez encore plus, vous pourrez défer le monde entier sur Xbox Live et narguer vos adversaires de vive voix.

Alors... Prêt à tout réduire en bouillie ?



www.xbox.com/fr/mechassault

*SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

*VOYEZ PLUS. ENTENDEZ PLUS. RESSENTEZ PLUS. JOUEZ PLUS. © 2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Les informations contenues dans ce document concernent un produit en version pré-commerciale qui peut faire l'objet de modifications importantes avant sa première mise sur le marché. Ces informations sont données à titre indicatif uniquement. Microsoft ne donne aucune garantie, expresse ou implicite, en ce qui concerne ce document ou les informations qui y sont contenues. Portions ©2002 Day 1 Studios. Tous droits réservés. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, MechAssault, Xbox, Xbox Live et les logos Xbox sont soit des marques détenues par Microsoft Corporation soit des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms de sociétés et de produits existants mentionnés aux présentes peuvent constituer les marques de leurs propriétaires respectifs.



↑ En combinant vos pouvoirs, vous invoquez des élémentaires.



SUDEKI

Entre *Soul Calibur* et *Final Fantasy*, la grosse surprise du XO2 de Séville se dévoile peu à peu.

FLORIAN VIEL

INFOS

DEVELOPPEUR : CLIMAX

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION/RPG

JOUEUR : 1

SORTIE : 2003



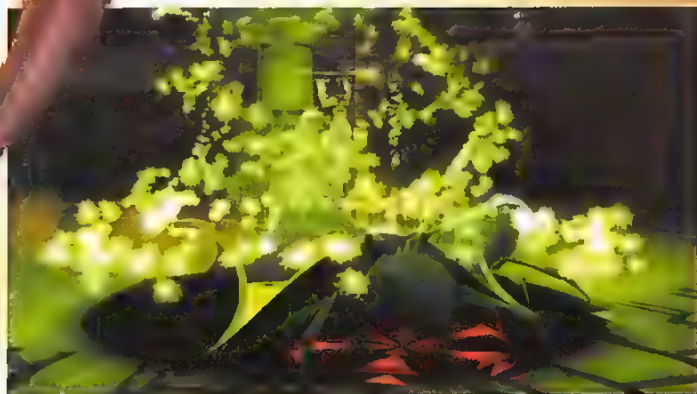
Il y a des mots dont on ignore la portée avant de les avoir prononcés. Prenez Berreb, par exemple. Encore récemment, il suffisait de dire « catch », « Buffy » ou « *Deus Ex* » devant lui, pour voir son regard s'illuminer. Le terme « *Sudeki* » s'est récemment ajouté à la liste. Mais la présentation lors du XO2 de Séville du premier trailer de ce RPG ambitieux ne semble avoir laissé

personne indifférent. Faute de trouver, pour le moment, des développeurs nippons désireux, et capables, de livrer un produit de la trempe d'un *Final Fantasy* ou d'un *Zelda*, Microsoft a décidé d'accorder toute sa confiance au studio anglais, qui, tout en proposant un jeu au style japonisant, a su s'éloigner des sentiers battus. Certes, l'univers médiéval-fantastique en vigueur ici ne vous dépaysera pas trop. Mais Climax nous promet un scénario riche en rebondissements et loin du manichéisme trop souvent en vigueur. Et, surtout, *Sudeki* devrait proposer un gameplay novateur. Plutôt que d'appliquer la méthode, chère à *Final Fantasy*, des combats aléatoires, le jeu intègre les monstres directement au cœur des niveaux, dans des endroits précis et les affrontements se déroulent en temps

réel, exactement comme dans un jeu d'action. Si vous rencontrez un groupe de monstres, vous devez réagir au quart de seconde et fracassez tout le monde à l'aide d'armes, de sorts, voire de combos utilisant à la fois coups et sorts. Toutefois, RPG oblige, il est difficile d'utiliser des objets ou de sélectionner des sortilèges très rapidement, et ce malgré la clarté de l'interface. Pour vous laissez une chance de triompher autrement qu'en écrasant vos lames sur tous vos ennemis, vous pourrez passer dans un mode proche du Bullet time qui ralentira le cours du temps. Vous aurez alors quelques secondes pour choisir le bon équipement, modifier l'IA de vos 3 coéquipiers, changer de perso, d'arme ou d'armure. *Sudeki* parviendra-t-il à renouveler, voire révolutionner le genre ?

» X-TRA

» Dans le langage du jeu vidéo, Climax semble rimer avec grandes aventures. Climax Entertainment Japon a travaillé sur trois des jeux de rôle mythiques de la Megadrive. Le studio anglais de Climax (à ne pas confondre avec le précédent) semble bien parti pour se faire un nom dans un genre sur lequel les Japonais règnent encore en maître, sur console du moins. Et preuve que Microsoft croit en Sudeki : Climax a déjà signé pour un second épisode !



↑ Certains sorts peuvent ralentir l'ennemi.



DES HEROS COMPLEMENTAIRES



Dans Sudeki, vous pouvez former une équipe comptant jusqu'à quatre personnages dotés d'aptitudes uniques. Vous débutez la partie aux commandes du seul Tal, jeune chevalier capable de pousser de lourds objets, mais rencontrerez vite Alish, princesse et magicienne, qui peut voir des objets magiques invisibles ; Elco, inventeur épris d'armes à feu, qui s'élève dans les airs grâce à un jetpack ; et Buld, bémol filiné et alpiniste hors pair. Ces différentes caractéristiques seront mises à profit au cours de la partie pour résoudre diverses petites énigmes. Chaque héros pourra également, en combinant ses pouvoirs avec un autre membre de la partie, faire appel à des élémentaires. Une action qui s'accompagnera d'effets graphiques spectaculaires.



↑ Glaive ou magie : choisissez votre camp !



↑ Attention, Alish s'apprête à frapper un grand coup...

RENCONTRE AVEC MARK SIMMONS



Mark Simmons, producteur de Sudeki, a gentiment pris le temps de répondre à quelques questions.

MOX : Alors que la plupart des RPG actuels font la part belle aux discussions sans fin et aux combats aléatoires, pourquoi avez-vous décidé de vous aventurer dans une autre direction ?

Mark Simmons : Nous avons toujours aimé les RPG et étions un peu fatigués de passer plus de temps à lire qu'à jouer. Nous étions conscients que créer un RPG en temps réel donnait les combats offraient autant de profondeur que ceux

d'un vrai jeu de rôles serait difficile, mais je pense que nous y sommes parvenu.

MOX : Il n'y aura donc pas de combats aléatoires ?

Mark Simmons : Non. Les combats utilisent à la fois un système de combos, qui nécessite d'appuyer rapidement sur certains boutons, et les principes des vrais RPG. Lorsque vous ouvrez un menu, l'action ralentit. Vous pouvez alors modifier l'angle de la caméra, changer d'équipement, etc... Vous devez réfléchir vite, car les ennemis peuvent encore vous toucher.

■ **Bla bla :** Mark Simmons, producteur du jeu, préfère pour finir, que l'on se rencontre tout de même des centaines de PNJ loquaces dans les villes et donjons de Sudeki !

LES PLUS
FIDÈLES SONNERIES

Appelez le 0899 705 707, entrez la référence de la sonnerie (ex. 56609), le numéro de votre téléphone du mobile, et c'est tout !

NOUVEAUTÉS: Références en gras **CATALOGUE COMPLET:**
 Nous avons bien sûr les centaines d'autres sonneries et logos, catalogue par téléphone au
 0899 705 707 ou minitel 3617 MONMOBILE ou via www.persomobiles.net

RAP/RNB	POP/ROCK (suite)	VARIÉTÉS (suite)
1000 kisses	55011 Girls And Boys	55786 Les brins comptent pas pour des grunes
113 fout la merde	55604 Grace	55032 Libertine
1m73, 62 Kg	56678 Hero	56556 Live for love united
5.9.1	56303 Highway to hell	55688 Manhattan-Kaboul
A demi nue	56101 Hotel California	56765 Marie
Addictive	55021 It's been found what I'm looking for	55979 Millers, Millions, Milliards
Angela	55594 I'm gonna getcha good	55915 Millissime
Another day in paradise	56083 I'm so excited	55059 Mister Renard
Apocalypse flow	55042 If tomorrow never comes	55778 Moi vouloir toi
Are you ready	55017 In my place	55020 Mon amour de Saint-Jean
Art de rue	55607 In too deep	55782 Mon amie la rose
Avec classe	55024 J'ai demandé à la lune	56036 Mon dernier soldat
Bad boy for life	Jeune et con	55779 Nos différences
Bad boys de Marseille	55945 Just like a pill	55044 Nos rendez-vous
Bad intentions	55606 L'aventurier	56097 Nuit de folie
Because I got High	56971 Land down under	55107 On s'en va
Belsinki breakdown	56612 Le chemin	55056 Pandi panda
Black suits comin'	55567 Le vent nous portera	56769 Parolons-moi
Block party	55777 Life goes on	55050 Paroles paroles
Bomba 2002	56302 Like I love you	55008 Petit papa Noël
Boom boom	55051 Mao boy	55573 Petite Marie
Business	55939 Miss you	55852 Plus haut
Cleaning out my closet	55662 My new year's day	55763 Pour le plaisir
Come with me	55671 Objection	55678 Prendre un enfant par la main
Contrôle	55074 Paid my dues	55864 Primitif
Destinée	55037 Pride (In the name of love)	55595 Puli marine
Diamant noir	55775 Private investigations	55931 Que je t'aime
Dilemma	55917 Someone new	55026 Sang pour sang
Du rire aux larmes	56080 Song for a Jedi	55770 Sans contrefaçon
Easy	55106 Stairway to heaven	56790 Santiano
Elle donne son corps avant son nom	55659 Stars	55028 Savoir aimer
Elle est à toi	55507 Still loving you	56786 Si maman si
Enfants du ghetto	55077 Sultan of swing	55060 Stach stach
Family Affair	56799 Sunday bloody sunday	56762 Star Academy 2-Musique
Feel it boy	55052 Sweet emotion	55892 Ti amo
Freestyle	55582 Tchl cum bah	55896 Ti mon toit
Full moon	56313 Telegraph road	55929 Toute première fois
Funky Maxime	56359 The middle	55055 Tropique
Funky cops-Let's Boogie	55898 The zephyr song	55023 Tu es mon autre
Gangsta lovin	55940 Too bad	55018 Tu ne me dois rien
Gangsta's Paradise	56685 Touch Me	55110 Tu trouveras
Gangsta love	55790 Un autre monde	55053 Un enfant de toi
Happy	55921 Underneath your clothes	55679 Un lapin
I need a girl	56301 Video killed the radio star	55057 Un soir de pluie
I'm gonna be alright	55572 Walk of life	55912 Une autre histoire
It's ok	55909 We are the world	55085 Une belle journée
Je danse le mia	56145 Where the streets have no name	55006 Vivre pour le meilleur
Just a little	55075 Wherever you go	56299 Vous les femmes
Killing me softly	56362 *200 Pop/Rock!	1561 Voyage voyage
La tribu de Dana	56473 VARIÉTÉS	1561 *290 Variétés!
Le Show	55776 Aime	55733 *10 Mylène!
Le bilan	55954 Alexandre Alexandra	56222 COMÉDIES MUSICALES
Le son des bandits	56054 Allumer le feu	56228 Avoir une fille
Nuff Respect	56487 Apprendre à aimer	55767 Belle
Oh boy	55923 Au soleil	56300 Roméo et Juliette-Véronique
On s'en sort bien	55680 Becassine	55924 *10 Comedies musicales!
One minute man	55685 Besoin de rien, envie de toi	55048 DANCE/ELECTRO
Perdono	56002 Cargo de nuit	55122 Aerodynamic
Petit frère	55610 Casser la voix	55909 Aserje
Pris pour cible	55955 Ce soir on vous met le feu	56310 Brete that beat back
Que vous dire	55031 Chacun fait c'qui lui Plait	55098 C'est aussi pour ça qu'on s'aime
Qui est l'exemple	55098 Chl planète	55946 Caracol heroes
R'n'b 2 rue	56621 Chou kakao	55116 Children
Real slim shady	56618 Coeur de loup	55047 Daddy DJ
Regarde le monde	55096 Colore	55950 Dove
Rester le même	55016 Comme un avion sans aile	55046 Déliro
Sache	55899 Comme un boomerang	55619 Flashback
Stan	56634 Confiance pour confidences	55109 Gimme, Gimme, Gimme
The next episode	56632 Couleur café	55719 Gotta get through this
Through the rain	55036 Cum Cum Mania	56297 Holiday
Toy boy	55078 Douce France	55034 I am what I am
Tu me plais	55623 Desendanchée	56214 I begin to wonder
U remind me	56770 Elle est partie	55088 In this world
What's the love	56047 Emilie lolie	55675 Indie walk
What's your flava	55910 En apesanteur	55549 Lambada
Whatcha lookin at	55025 Est-ce que tu viens pour les vacances	55928 Like a prayer
Why'd you lie to me	55022 Fom à lier	55951 Love don't let me go
Without me	56143 Gyn tonic	55958 Moonlight queen
*140 Rap!	1554 I'm alive	55730 Once upon a time
POP/ROCK	Il est libre Max.	55121 People come people go
19-2000	Il suffira d'un signe	55095 Pop Con
A night to remember	55087 Imbranato	55905 Priscencoll
A thousand miles	56474 J'ai besoin d'amour	55738 Round round
Africa	55956 J'attends l'amour	56123 Samba Rio de Janeiro
Another one bites the dust	55113 Jamais loin de toi	55082 Set it again
Babooosha	55114 Je dois m'en aller	55115 Seven days and one week
Boys	55029 Je l'aime à mourir	56081 Sex
Brothers in arms	55930 Je ne veux pas travailler	56185 Shined on me

2 EXCLUSIF: LE LOGO PERSONALISÉ

Choisissez un logo **Ton perso** Appelez
0899 705 707 ou le 3617 MONMOBILE

Il me grace aux lèvres. C'est une
 à inscrire dans la **Zone perso** Vo
 référence perso de votre logi
 ne tenez votre logi perso aussi surveill que vous e
 stiez à l'école. Vous l'avez vu ?

I ♥ FLO, LA PLUS BELLE!

FLO, LA PLUS BELLE! Ref. perso

Pas de mens. la zone perso contrôle

3 LOGOS

Choisissez votre logo appelez le
0899 705 707 ou le 3617

			
23 589	23 582	23 586	23 581
			
23 648	23 577	23 594	23 674
			
23 180	23 681	23 437	23 518
			
23 775	23 786	23 575	23 645
			
23 751	23 770	23 751	23 769
			
23 706	23 900	23 927	23 906
			
23 872	23 781	23 896	23 841
			
23 62	23 409	23 331	23 481
			
23 754	23 816	23 970	23 770

4 **DESSINEZ** VOUS-MÊME VOTRE LOGO !

Exclusi[®]

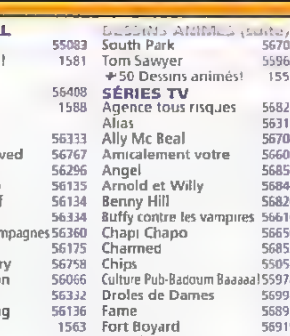
①, ②, ③, ④, ⑤, ⑥... personnalisez VRAIMENT votre mobile!

0899 705 707

0901 901 999

www.persomobiles.net

3617 MONMOBILE



5 EXCLUSIF: LE NÉGATIF

Alors, si vous êtes un peu négatif, de temps en temps, vous pouvez aussi vous faire un peu de bien avec un négatif...

Alors, si vous êtes un peu négatif, de temps en temps, vous pouvez aussi vous faire un peu de bien avec un négatif...

Alors, si vous êtes un peu négatif, de temps en temps, vous pouvez aussi vous faire un peu de bien avec un négatif...

Alors, si vous êtes un peu négatif, de temps en temps, vous pouvez aussi vous faire un peu de bien avec un négatif...



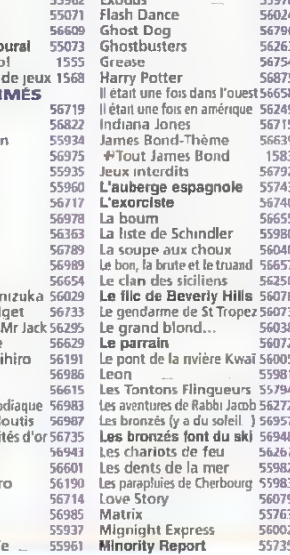
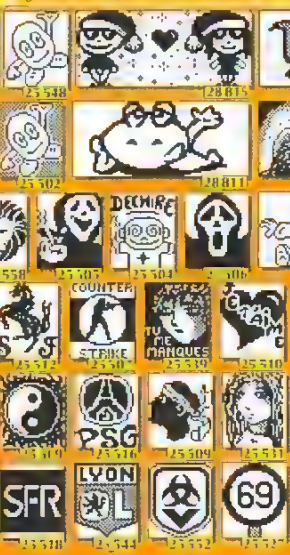
6 SPÉCIAL ALCATEL

Le monde est plein de choses à voir, à entendre, à sentir... Alors, si vous êtes un peu négatif, de temps en temps, vous pouvez aussi vous faire un peu de bien avec un négatif...

Le monde est plein de choses à voir, à entendre, à sentir... Alors, si vous êtes un peu négatif, de temps en temps, vous pouvez aussi vous faire un peu de bien avec un négatif...

Le monde est plein de choses à voir, à entendre, à sentir... Alors, si vous êtes un peu négatif, de temps en temps, vous pouvez aussi vous faire un peu de bien avec un négatif...

Le monde est plein de choses à voir, à entendre, à sentir... Alors, si vous êtes un peu négatif, de temps en temps, vous pouvez aussi vous faire un peu de bien avec un négatif...



ROCK N ROLL		DESSINS ANIMÉS (suite)		ÉVÉNEMENTS (suite)	
Oh Susanna	55083	South Park	56705	Mission Cléopâtre	56048
40 Rock'n roll!	1581	Tom Sawyer	55963	Mon nom est personne	56253
SOUL		50 Dessins animés!	1556	Ne nous fâchons pas	55964
I feel good	56408	SÉRIES TV		Pretty Women	56021
10 Soul!	1588	Agence tous risques	56826	Pulp fiction	56841
Buffalo Soldier	56333	Alias	56319	Retour vers le futur	55000
Could you be loved	56767	Ally Mc Beal	56704	Rocky	56718
Cover up	56296	Amicalement votre	56603	Scarface	56037
Get up stand up	56135	Angel	56851	Sister act	55001
I shot the sheriff	56134	Arnold et Willy	56844	Spiderman	56126
Is this love	56434	Benny Hill	56820	Tout Star Wars	15710
L'hymne de nos campagnes	56360	Buffy contre les vampires	56650	Terminator 2	56755
Mangez moi	56175	Chapi Chapo	56852	The full monty	56888
No woman no cry	56758	Chips	55057	Titanic-My heart will go on	56742
Positive Vibration	56066	Culture Pub-Badoun Baaaal	55978	Top Gun	56890
Red Red W ne	56332	Droles de Dames	56994	Total recall	55002
Redemption song	56136	Fame	56895	West side story-America	55003
30 Reggae!	1563	Fort Boyard	56819	West side story-Maria	55004
SKA		Friends-Smely Cat	56320	West side story-Tonight	55005
One step beyond	56546	Friends-Thème	56617	Wild Wild West	56695
10 Ska!	1592	Happy Days	56929	Tout Moricône	1586
LATIN		Hart ey coeur à vif	56861	170 Films!	1553
El condor pasa	56399	Hawaï police d'état	56818	PUBLICITÉS	
Guantanamera	56406	K2000	56847	Ajax-Carmen	55793
10 Latin!	1579	L'île aux enfants	56602	Autoroute-Mad about you	55986
ZOUK		La famille Adams	56893	Brut Fabergé-I'm your man	55987
Ter gau	56485	La petite maison dans la prairie	56815	Carte Noire-Try to remember	55080
Ba moin en ti bo	56954	Les yeux de l'amour	56832	Dime	56604
Bon pour le moral	55947	Les mystères de l'ouest	56816	Egoïste-Romeo et Juliette	55728
Kole sere	56955	Les têtes brûlées	56891	Eiffel-Your love gets sweeter	55989
On verra	55755	Mac Gyver	56730	Ford focus-You Gotta Be	55990
Vasy-y franky	56953	Magnum	56682	Gallia-Le carnaval des animaux	55991
10 Zouk!	1565	Mission Impossible	56635	Le sucre-Le vol du bourdon	55992
RAI		Muppet Show	56944	Levi's 1991-The joker	55010
Aicha	56697	Opération séduction aux carabes	56322	Levi's 2001-Be4 you leave	56000
Didi	56698	San ku kai	56716	Levi's 2002 Sarabande n° 9	56000
Main dans la main	55941	Stargate SG 1	56841	Maxwell-Stop!	55943
Sidi Hibi	56725	Stargate SG 1	56841	Nescafe-Colegala	56703
10 Rai!	1562	Un gars, une fille	56728	Nesle Pierre et le loup	55994
WORLD		Une nounou d'enfer	56863	Nike 2002 A l'été les conversations	56139
Ramaya	55919	X-Files	56614	Perrier La foule	55995
So many men	55913	140 Series!	1551	Rebook Guillaume Tell	55996
10 World!	1582	Tout le loft!	1569	Renault-Megane Scenic H.T. Trumpet	55993
JEUX VIDÉO		Tout Morning live!	1578	Royal Canin Le Professionnel	56039
Axe Combat 4	56366	Tout Pop stars	1593	Yves Rocher-Woman	55999
Asterix et Cléopâtre	56369	Tout Star Academy	1594	400 Publicités!	1557
Burnout 2	55061	FILMS		CHANSONS PAILLARDES	
Colin McRae Rally 3	55062	1492, Christophe Colomb	56090	Bali Balo	56102
Crash Band coot	56671	20th Century Fox	56942	Il est vraiment phénoménal	56103
Devil may cry	56672	Amistad	55965	J'ai la quéquette qui colle	56112
Dragon Ball Final Bout	56672	Amélie Poulain	56633	La dique de cul	56104
Tout Final fantasy	56662	Apocalypse now	55489	Les filles de camaret	56106
GTA III	56662	Arizona Dream	56794	10 Chansons paillardes!	1573
GTA Vice city	55063	Austin Powers	56751	DIVERS	
Gran Turismo 3	56726	Batman	55966	Jingle Bell	56702
Hitman 2	55064	Beetlejuice	55967	Joyeux Anniversaire	56653
Le seigneur des anneaux	55065	Blues Brothers	56756	Petit papa Noël	56768
Medal of Honor	56347	Braveheart	55968	Pin Pom (Pompiere)	56647
Tout Metal gear	1571	Brazil	56808	10 Divers/Jingle!	1566
NFS Poursuite infernale	255066	Buena Vista Social Club	56186	CLASSIQUE	
Onimusha 2	55067	Bullit	55967	5ème Symphonie	56879
Parasite Eve	56678	Conan le barbare	55970	9ème Symphonie	56880
Project Zero	55068	Danse avec les loups	55973	Carmina burana	55723
Resident Evil	56674	Delirance	56958	La flûte enchantée	55795
Silent Hill 2	56809	Dune	55975	La lettre à Elise	56881
Tekken 4	55070	E.T.	56030	La marche Turque	55833
Tetris	55962	Exodus	55976	10 Classique!	1558
Time splitters 2	55071	Flash Dance	56024	JAZZ	
Tomb Raider	56609	Ghost Dog	56796	Just a gigolo	55792
Way of the samouraï	55073	Ghostbusters	56263	The girl from Ipanema	56910
100 Jeux vidéo!	1555	Grease	56754	20 Jazz!	1560
Sons consoles de jeux	1568	Harry Potter	56875	COMPTINES	
DESSINS ANIMÉS		Il était une fois dans l'ouest	56658	Mes petits souliers	55984
Albator	56719	Il était une fois en Amérique	56249	Qu'il est bête!	55936
Barbapapa	56822	Indiana Jones	56715	10 Comptines!	1595
Belle et Sébastien	55934	James Bond-Thème	56639	HYMNES NATIONALES	
Bibi phoque	56975	Tout James Bond	1583	Hymne Algérie	56668
Blanche Neige	55935	Jeux interdits	56792	Hymne Allemagne	56664
Calimero	55960	L'auberge espagnole	55743	Hymne Brésil	56067
Capitaine Flam	56717	L'exorciste	56740	Hymne Etats Unis	56666
Cobra	56978	La boum	56655	Hymne France	56660
Cowboy bebop	56363	La liste de Schindler	55980	Hymne Israël-Hatikva	56670
Dragon Ball Z	56789	La soupe aux choux	56040	Hymne Italie	56663
Futurama	56989	Le bon, la brute et le truand	56657	Hymne Japon	56723
Goldorak	56654	Le clan des siciliens	56250	Hymne Maroc	56667
Great Teacher Onizuka	56029	Le fil de Beverly Hills	56075	Hymne Portugal	56720
L'inspecteur Gadget	56733	Le gendarme de St Tropez	56073	Hymne Sénégal	56746
L'étrange Noël de Mr Jack	56295	Le grand blond...	56038	L'internationale	56951
La panthère rose	56629	Le parrain	56072	20 Hymnes nationaux!	1552
Le voyage de Chihiro	56191	Le pont de la rivière Kwai	56005	HUMOUR	
Les Schtroumpfs	56982	Leon	55981	Bazon	56562
Les Simpson	56615	Les Tontons Flingueurs	55794	C'est toi que je t'aime	55579
Les chevaliers du Zodiaque	56983	Les aventures de Rabbi Jacob	56272	C'est ton destin	55576
Les mondes engloutis	56987	Les bronzés (y a du soleil)	56957	C'est Lapinou	56305
Les mystérieuses cités d'or	56735	Les bronzés font du ski	56948	Isabelle a les yeux bleus	55574
Looney Tunes	56943	Les charlots de feu	56287	Its kyz mal laife	55527
Maya l'abeille	56601	Les dents de la mer	55982	Jeux interdits joué faux	55789
Mon voisin Totoro	56190	Les parapluies de Cherbourg	55983	Stach stach	56064
Olive et Tom	56714	Love Story	56079	Tout Antologigi	1589
Princesse Sarah	56985	Matrix	55763	Tout Caue	1577
Rox et Rouky	55937	Mignight Express	56002	Tout Les inconnus	1596
Remy sans famille	55961	Minority Report	55735	20 Humour!	1598





XPRESS



DEVELOPPEUR SHINY / EDETEUR ELECTRONIC ARTS / EDETEUR INFOGRAVES / SORTIE MAI 2003 / JOUEUR TAU MOINS

ENTER THE MATRIX

A la poursuite du lapin blanc



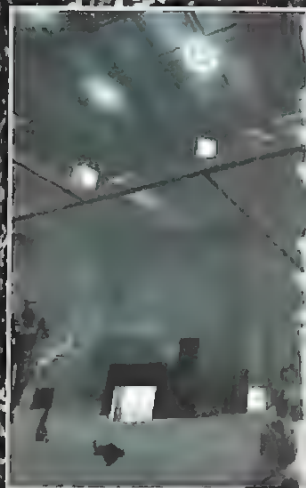
Shiny a enfin dévoilé les premières images de l'adaptation de l'œuvre des frères Wachowski ! L'annonce fut soudaine, mais les équipes

de David Perry, célèbre patron du non moins renommé studio de développement, travaillent sur le projet depuis plus d'un an. Bien plus qu'un simple portage du deuxième volet de la saga sur petit écran, *Enter the Matrix*, le jeu, devrait proposer une aventure unique, une immersion complète et sans limites dans l'univers imaginé par les deux frangins. Chose exceptionnelle, les réalisateurs se sont totalement investis dans la conception du jeu, élaborant un script complètement

inédit, invitant une partie des programmeurs sur le tournage australien du film et, selon certaines rumeurs, allant jusqu'à tourner des scènes qui ne figureront que dans le jeu. Rarement un développeur aura eu autant de latitude, et le résultat devrait s'en ressentir. Cette adaptation devrait même donner quelques clés pour comprendre le film : comment tel objet a été récupéré, que s'est-il passé dans cette pièce avant que les acteurs n'y pénètrent, etc... Le système de jeu devrait être assez innovant, puisque vous pourrez jouer en *Bullet time* : appuyez sur un bouton, et le temps est ralenti, vous permettant de vous livrer à des actions spectaculaires, comme éviter les balles ou mettre hors d'état

de nuire plusieurs gardes en une fraction de seconde. Entre deux tueries, vous pourrez également pirater la Matrice, mais Shiny n'a pas révélé grand-chose sur la façon dont se déroulera le hacking ni sur son utilité. Enfin, pour se déplacer dans le monde réel, le héros que vous choisirez au début de l'aventure utilisera un hovercraft. Que ce soit Niobe, incarnée sur grand écran par Jada Pinkett Smith qui s'est prêtée corps et âme au jeu de la motion capture, ou Ghost, l'expert en armement (avec 24 armes différentes, il aura de quoi faire !). A la fois jeu d'action, d'aventure et de course, *Enter the Matrix* devrait faire date dans la peu reluisante histoire des adaptations de film sur console !

■ **Play more** : les frères Wachowski aiment fureusement les jeux vidéo ! L'une de leurs parties de *Halo* s'est terminée par la destruction en règle de la console.





Sommaire

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Le premier jeu de rôles dans l'univers de Star Wars.

p. 16

INDIANA JONES

Un aventurier qui porte toujours aussi bien le chapeau.

p. 16

PRO BEACH SOCCER

Le foot sur la plage : c'est cool mais c'est crevant !

p. 18

SNIPER ELITE

Le jeu pense pour les rois du camping.

p. 18

MIDNIGHT CLUB II

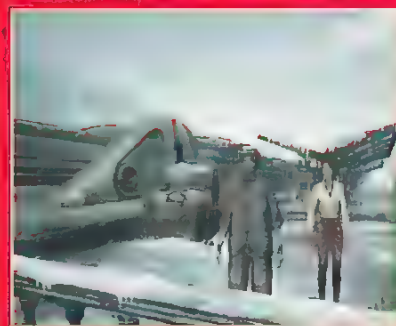
Un concurrent sérieux à *Midtown Madness* ? A démontrer.

p. 18

SYBERIA

L'un des meilleurs jeux d'aventure PC en 2002 enfin sur Xbox.

p. 20



MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Une série qui évolue enfin dans le bon sens. Mais cela suffira-t-il ?

p. 20

MIDTOWN MADNESS 3

Parez à terroriser la population de Paris et de Washington ?

p. 22

STEEL BATTALION

Découvrez le détail de la manette la plus délirante de l'histoire du jeu vidéo !

p. 24



CALL OF CTHULHU DARK CORNERS OF THE EARTH

DEVELOPPEUR : HEADFIRST / EDITEUR : INDETERMINE
SORTIE : ETE 2003 / JOUEUR : 1

Même pas peur !

Les droits d'adaptation des œuvres de Lovecraft semblent si difficiles à obtenir que les développeurs qui s'intéressent au travail de l'auteur américain doivent biaiser pour pouvoir se servir de son univers poisseux. Ainsi, *Call of Cthulhu*, en préparation chez Headfirst, est une adaptation du jeu de rôles papier mis au point par Chaosium, et non pas de l'œuvre originale. Dans la peau de Jack Walters, ancien flic reconverti en détective privé, vous partez enquêter dans une petite ville de pêcheurs, dans la Nouvelle Angleterre chère à Lovecraft. Loin des héros sans peur qui, comme James de *Silent Hill 2*, gambadent dans une ville débordant de monstruosité difformes sans se poser la moindre question, Jack ressentira la peur. Claustrophobie, vertige, épouvante pure, chaque sensation sera retranscrite et modifiera la prise en main de ce titre, entre FPS et aventure, en vue subjective. Voilà qui nous donne presque hâte d'avoir la frousse !

■ Puissance 2 : prévue pour 2004, *Beyond the Mountains of Madness*, la suite de ce *Dark Corners of Earth*, sortira aussi sur Xbox !

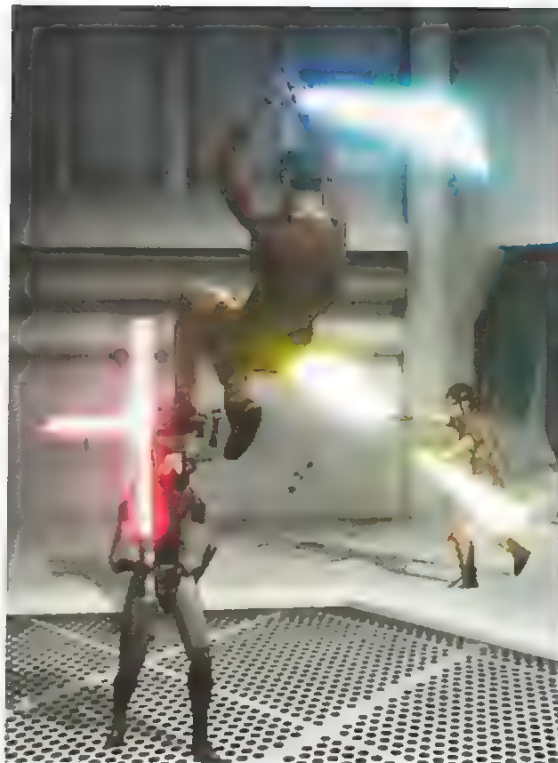
DEVELOPPEUR : BIOWARE / EDITEUR : MICROSOFT / SORTIE : 2EME TRIMESTRE 2003 / JOUEUR : 1

KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

Bien avant l'Empire, la galaxie *Star Wars* s'enflammait déjà.

Du shoot, des FPS, du jeu de stratégie, de gestion, de courses, de combats... L'univers *Star Wars* aura eu droit à quasiment tous les types d'adaptation ludiques possibles. Seuls, le jeu d'aventure sur lequel LucasArts a pourtant fait une bonne partie de sa réputation, et le jeu de rôles semblaient manquer à l'appel. Tous les fans en ont rêvé, Bioware et la Xbox l'ont fait. Cette société canadienne est mondialement reconnue comme l'une des meilleures dans le domaine du RPG avec des réalisations comme *Baldur's Gate 1* et 2 et plus récemment *Neverwinter Nights*. Les dernières évolutions de *Knights of the Old Republic*, présentées à Paris il y a quelques semaines, laissent augurer un soft colossal. Bien entendu, le moteur n'était pas encore optimisé et les animations nécessitaient encore une bonne dose d'attention. Et même si l'aventure se déroule

ici 4000 ans avant la trilogie, l'univers *Star Wars* est parfaitement retranscrit. Les développeurs tentent de laisser autant de marge de manœuvre que possible au joueur dans ses déplacements et actions. Il existe deux fins, en fonction du côté de la Force pour lequel vous aurez opté. Tout membre de l'ordre Jedi, dont vous faites partie, doit choisir sa voie. Et il est facile de tomber du côté obscur. Pas de Game over dans ce cas, mais une orientation différente du scénario, des réactions des habitants de la galaxie à votre égard, une évolution de vos pouvoirs et même de vos attributs physiques. Les combats se déroulent en temps réel lors des combats. A n'importe quel moment, vous pouvez passer d'un de vos trois personnages à un autre ou encore arrêter l'action si cela vous chante et indiquer les grandes lignes à suivre à vos coéquipiers.



↑ Les combats se veulent aussi dynamiques que spectaculaires.



↑ Il ne fait pas bon rencontrer un Rancor au milieu de la rue.

DEVELOPPEUR : THE COLLECTIVE / EDITEUR : LUCASARTS /
SORTIE : 1ER TRIMESTRE 2003 / JOUEUR : 1

INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

L'archéologue aventurier toujours sur la brèche

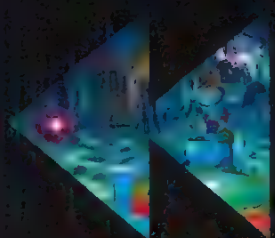
Quelle joie de retrouver Harrison Ford dans un jeu qui tient la route après *Un Indiana Jones et la Machine Infernale* (PC) aussi pathétique ! Conscient du problème, LucasArts a décidé de s'adresser à The Collective qui avait déjà réalisé un travail remarquable sur la licence *Buffy*. Indy aura donc droit au même moteur, aux mêmes animations,

aux mêmes interactions avec le décor et à la même Intelligence Artificielle que la célèbre blonde tueuse de vampires. Autrement dit, mis à part le design, le jeu devrait en être assez proche. Ce qui n'est pas pour nous déplaire... Bien entendu, il sera possible de désarmer ses adversaires à l'aide du fouet mythique ou d'effectuer des sauts grâce à lui.



↑ Pensez à être armé quand vous ouvrez une porte.

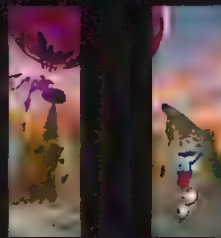
DEPUIS QU'ILS CONTRÔLENT LE TEMPS, LES CHATS N'ONT PLUS BESOIN DE 9 VIES.



Remonter le temps
ça peut être très
pratique (et sauver
la vie).



Besoin de vitesse ?
Appuyez ici, c'est
parti, plus vite
que la musique !



Fixez les Chrono
Monstres et
expérimentez des
cristaux avec
votre Aspirateur
spatio-temporel.



Enregistrez-vous
pendant vos
aventures - et jouez
en coopératif avec
votre double en cas
de coup dur.



Un peu trop rapides,
les Chrono Monstres ?
Faites-leur le coup
du ralenti, et
profitez-en pour
nettoyer tout ça.

Un félin malin capable de contrôler le temps ? On n'avait jamais vu
chat ! Grâce au disque dur de votre Xbox, avancez, reculez, enregistrez...
Dans ce monde complètement distordu, Blinx en aura bien besoin
pour réparer les failles spatio-temporelles et sauver la princesse.



www.xbox.com/fr/blinx



SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

*VOYEZ PLUS. ENTENDEZ PLUS. RESSENTEZ PLUS. JOUEZ PLUS. ©2002 Microsoft Corporation. Tous droits réservés. Les informations contenues dans ce document concernant un produit en version pré-commerciale qui peut faire l'objet de modifications importantes avant sa première mise sur le marché. Ces informations sont données à titre indicatif uniquement. Microsoft ne donne aucune garantie, expresse ou implicite, en ce qui concerne ce document ou les informations qui y sont contenues. Microsoft, le logo Microsoft Game Studios, Blinx: The Time Sweeper, Xbox et les logos Xbox sont soit des marques détenues par Microsoft Corporation soit des marques déposées par Microsoft Corporation aux États-Unis et/ou dans d'autres pays. Les noms de sociétés et de produits existants mentionnés aux présentes peuvent constituer les marques de leurs propriétaires respectifs.



XPRESS

ENFANT

ROLAND GARROS 2003

Roland Garros, c'est un peu comme le Beaujolais : tous les ans, on a droit à une nouvelle cuvée, pour le meilleur et surtout pour le pire... On nous promet une flopée d'innovations, des animations revues à la hausse, un système d'évolution des joueurs et un paquet de terrains officiels. Nous, on ne demande qu'à y croire, mais on préfère attendre une version jouable pour se prononcer...



LEGENDS LINE

Wide Games, le développeur de *Prisoner of War*, aime décidément nous placer dans des situations délicates. Dans *Behind Axis Line* (titre provisoire), vous incarnerez un pilote américain abattu en plein territoire ennemi pendant la Deuxième Guerre mondiale. Votre but : rejoindre par tous les moyens possibles la Suisse, pays neutre, avant de vous faire choper par l'armée allemande.

DEVELOPPEUR : PAM / EDITEUR : WANADOO / SORTIE : AVRIL 2003 / JOUEURS : 1 A 4

PRO BEACH SOCCER

Ouh ! Ah ! Cantona !

Si vous avez bonne mémoire, vous vous souvenez certainement que le MOX a été le premier à vous en apprendre un peu plus sur le seul et unique jeu officiel de *Beach Soccer*. A l'époque, l'équipe de développement était encore en pleine phase de motion capture. Il était difficile de se faire une idée précise du potentiel de ce titre. Mais les dernières évolutions laissent présager du meilleur. L'intégration des animations des joueurs et du gardien fonctionne déjà de manière assez convaincante.

Ils plongent, taclent, effectuent nombre de mouvements différents. La physique du ballon sur le sable fonctionne déjà plutôt bien. Comme dans la réalité, ne vous attendez pas à partir en dribble sur tout le terrain. Reste jusqu'en avril, un gros travail à effectuer sur les collisions, l'intelligence artificielle, le placement des footballeurs et le dosage de la difficulté. Gageons que la dynamique équipe de PAM saura profiter des derniers mois qui lui reste pour arriver au but.



↑ Sur le sable, la fatigue arrive encore plus vite.



↑ Dans la lucarne ou dans les nuages ?

DEVELOPPEUR : REBELLION / EDITEUR : WANADOO
SORTIE : 4e TRIMESTRE 2003 / JOUEURS : AU MOINS 2

SNIPER ELITE

Le jeu favori des campeurs ?

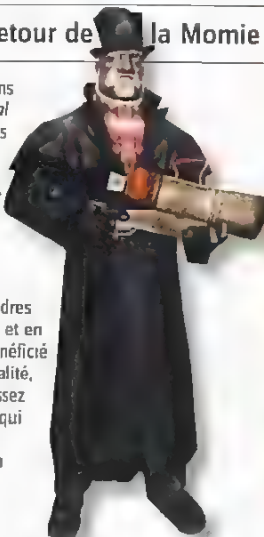
Le nouveau soft en développement chez Rebellion n'est pas sans rappeler *Stalingrad*, un projet du Studio 4x dont nous vous avons parlé. Ce jeu d'action met l'accent sur l'utilisation du fusil de précision et votre capacité à voir sans être vu. Un mode Coopératif est au programme et une éventuelle compatibilité au Xbox Live n'est pas à écarter, bien au contraire.

DEVELOPPEUR : ASYLUM / EDITEUR : WANADOO
SORTIE : MAI 2003 / JOUEUR : 1

CURSE

Le retour du retour de la Momie

Pas facile d'arriver dans le domaine du *survival horror* après des séries aussi mythiques que *Alone in the Dark*, *Resident Evil* ou *Silent Hill*. Mais Asylum ne se démonte pas et propose un jeu d'action/aventure se déroulant dans Londres à l'époque victorienne et en Egypte. Le design a bénéficié d'un traitement de qualité, mais on voit encore assez mal comment ce titre qui semble un peu trop classique pourrait bien nous surprendre...

DEVELOPPEUR : ANGEL STUDIOS / EDITEUR : TAKE 2
SORTIE : 2e TRIMESTRE 2003 / JOUEURS : AU MOINS 2

MIDNIGHT CLUB II

Folie en ville

Angel Studios, créateur du mythique *Midtown Madness* a lâché, il y a quelques années, la série pour un clone nommé *Midnight Club* sur PS2. Le concept de course urbaine était utilisé encore une fois, mais la mayonnaise n'avait pas pris. Reste à espérer que ce nouvel épisode sur Xbox saura faire face au mastodonte *Midtown Madness 3* qu'il risque de se manger en choc frontal...





XPRESS

DEVELOPPEUR & EDETEUR : MICROIDS / SORTIE : 2E TRIMESTRE 2002 / JOUEUR : 1

SYBERIA

Balade au pays des automates

Quand Kate Walker arrive à Valadilène, une petite bourgade des Alpes françaises, elle est bien loin d'imaginer le périple qui l'attend. Ce ne devait être qu'une formalité, la signature d'un contrat pour le rachat d'une usine d'automates. Mais l'aventure la mènera jusqu'en Europe de l'Est à la recherche du nouveau propriétaire, le précédent étant décédé quelques jours avant son arrivée sur les lieux. C'est un jeu



d'énigmes et d'aventure bien hors norme que Microïds avait livré sur PC il y a quelques mois. Un titre dont tous avaient reconnu les qualités esthétiques, poétiques et l'ambiance unique, mais qui avait divisé les joueurs par une trop grande linéarité et une durée de vie inférieure à une dizaine d'heures. Microïds vient d'annoncer un portage Xbox pour le plus grand plaisir des amateurs du genre.



DEVELOPPEUR & EDETEUR : MIDWAY / SORTIE : DEBUT 2003 / JOUEURS : 1 OU 2

MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE

Midway part au Kombat et ressuscite un jeu mortel !

La série des *Mortal Kombat*, c'est un peu le cousin dont on a honte dans la famille des jeux de baston. L'attrait principal de cette licence ?

Une violence graphique extrême, avec force éviscérations et arrachement de colonne vertébrale, et un gameplay simple, aux antipodes des productions japonaises en vigueur. *Deadly Alliance* se caractérise par un nombre de personnages relativement restreint et son aspect graphique un peu plus travaillé que d'habitude. La modélisation 3D nous a semblé intéressante et le relookage des persos assez réussi. Bref, ce n'est pas fin, mais ça défoule. On vous en reparle dès que possible.

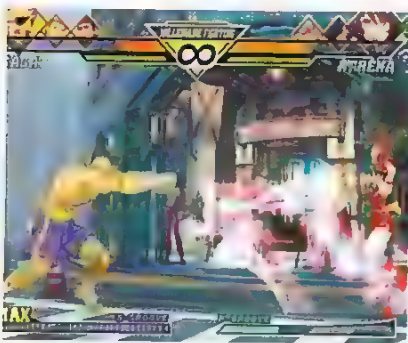


↑ En cas de coup dur, sortez vos armes.

DEVELOPPEUR & EDETEUR : CAPCOM
SORTIE : MARS 2003 / JOUEURS : 1 OU 2

CAPCOM VS SNK 2 EO

De la baston dopée au online



↑ Sagat, toujours aussi redoutable !

De la bonne baston en 2D, old school, parfaitement huilée, un gameplay bien bourrin, des sprites venus du fond des âges... Tout est réuni dans cette rencontre musclée de deux écuries phares du jeu de combat d'arcade pour séduire l'insomniaque. La quantité ahurissante de personnages à jouer ne doit pas nous faire oublier le design assez daté de certains. Ce sera sûrement une version simplifiée de son homologue sur GameCube, avec une option Online en prime. Les serveurs du Xbox Live devraient tourner à fond les ballons, et ce dès la sortie du jeu en mars.

DEVELOPPEUR : PANTHER SOFTWARE / EDETEUR : XICAT / SORTIE : INDETERMINEE / JOUEURS : 1 A 6

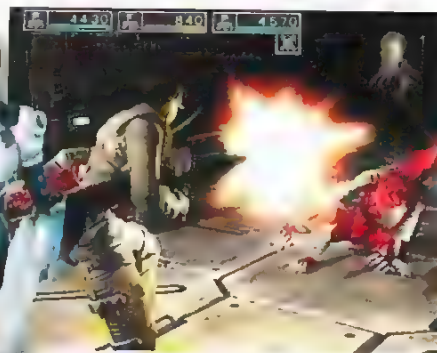
METAL DUNGEON

Les RPG arrivent tranquillement mais sûrement.

Qu'on ne s'y trompe pas : *Metal Dungeon* est un gros RPG qui tâche, avec des combats en tour par tour, des XP à gogo, moult explorations et dix donjons générés aléatoirement. Le background sent clairement le renfermé : dans un futur assez lointain, des cyborgs ravagent le monde et l'humanité s'est retranchée dans une grande forteresse de métal. Mais le sol de ce refuge abrite aussi un ancien complexe, et c'est au cœur de la planète que vos aventuriers devront aller affronter une terrible menace. De



↑ C'est pas bon signe...



↑ Ambiance futuriste pour *Metal Dungeon*.

la mythologie furieusement manga, pour un jeu pourtant américain. Il sera possible d'incarner cinq types de cyborgs (Fencer, Striker, Analyzer, Caster et Broadner), et de faire « mumuse » avec des implants pour booster vos persos. A noter qu'on pourra jouer à plusieurs joueurs simultanément, chacun contrôlant un personnage différent. De quoi réjouir les fans du genre, les autres bailleront poliment en attendant un jeu qui ait peut-être un peu plus d'envergure.

Avec votre adresse e-mail* @laposte.net,
faites le plein de « bonnes vibes** ».



Créez-la gratuitement dès maintenant*** !

TEQUILA - Photographie : Laurent Gergel

CE QUE L'AVENIR VOUS PROMET LA POSTE VOUS L'APPORTE

LA POSTE 

Appelez le :

 **N° Vert 0 800 20 8000******

ou tapez :

www.laposte.net

pour créer immédiatement votre adresse.

L'adresse électronique qui vous permet
d'envoyer et de recevoir jusqu'à **5 Mo** de
pièces jointes par message (photos, vidéos,
musique, documents...) et de stocker jusqu'à
10 Mo d'e-mails*.

* Courrier électronique.

** Vibrations.

*** Hors coût de connexion à Internet.

**** Appel gratuit depuis un téléphone fixe.



ENDRÉE

PULSE RACER

Le prochain jeu de Jaleco se nomme *Pulse Racer*. Comme son nom l'indique, il mettra en scène des conducteurs belliqueux férés



de courses sauvages dans lesquelles la victoire s'obtient à coups de missiles. Pas franchement original sur le principe, *Pulse Racer* devrait se rattraper grâce à un ingénieux éditeur de circuit !

FREEDOME ASSAULT

Las de programmer des jeux de stratégie en 3D, deux développeurs ayant travaillé sur *Combat Mission*, un soft PC ultra-pointu sur la Seconde Guerre mondiale, sont partis monter *Battlefront.com* et travaillent sur *Airborne Assault*, un jeu de stratégie en temps réel minutieux, qui se déroule à la même époque... mais en 2D !



DEVELOPPEUR : DIGITAL ILLUSIONS / EDITEUR : MICROSOFT
SORTIE : MARS 2003 / JOUEURS : 1 A 8

MIDTOWN MADNESS 3

Quand on arrive en ville...



↑ Après les Boing, ce sont désormais les Mini qui volent au-dessus de Washington.



↑ De folles poursuites en perspective.

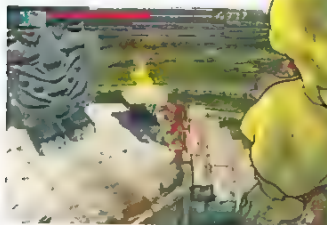
Digital Illusions distille les informations au compte-goutte sur son futur grand jeu de caisse ! Le développeur vient ainsi de donner quelques précisions sur deux des six modes Multijoueurs de *Midtown Madness 3* (dont quatre ne seront jouables que via le Xbox Live). Dans *Capture the Gold*, les participants devront trouver le maximum de pièces éparpillées aux quatre coins de Paris ou de Washington, les deux villes dans lesquelles se dérouleront les courses. Le principe du mode *Stayaway* est bien différent, puisque vous devrez faire en sorte de tenir de longues secondes sans vous faire toucher par vos concurrents. Voilà qui annonce de belles chasses à l'homme !

DEVELOPPEUR : GAMESART SOFTWARE
EDITEUR : METRO 3D
SORTIE : 1ER TRIMESTRE 2003 / JOUEURS : 1 A 4

STAKE

Bien saignant, s'il vous plaît !

Vous souvenez-vous de l'amusant, mais confus, *Power Stone*, sur Dreamcast ? Ce jeu de baston 3D, développé par Capcom, proposait à quatre joueurs de s'affronter simultanément dans des décors partiellement interactifs. Deux ans après, les Taïwanais de Gamesart Software poursuivent l'expérience du jeu de combat en multi, avec *Stake*. Neuf personnages différents sont



en lice et s'affronteront dans des arènes riches en bonus. Chacun pourra ainsi récupérer divers objets contondants, tels des rochers, grenades et autres joyeusetés grâce auxquelles il explosera plus facilement son adversaire. La grande originalité de *Stake* réside dans l'emploi de l'écran split et du Xbox Live lors des parties à plusieurs. Une caractéristique étonnante pour un jeu de combat, mais qui ne sera certainement pas de trop vu la taille des niveaux ! Ceux-ci semblent décomposer en plusieurs sections, à l'instar de *Dead or Alive 3*. Premier round prévu en mars !

DEVELOPPEUR ET EDITEUR : CODEMASTERS
SORTIE : 2EME TRIMESTRE 2003 / JOUEURS : 1 A 4

WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003

Ne perdez pas la boule !

Les Anglais sont des gens chanceux qui peuvent, à n'importe quelle heure du jour, allumer leur télévision et tomber sur un quelconque championnat de snooker. Pour pallier le manque de jeux du genre sur Xbox, Codemasters nous prépare *World Championship Snooker 2003*, et a dégoté pour l'occasion quelques licences officielles. Les plus grandes stars du snooker s'affronteront dans des environnements photoréalistes et pourront, en prime, s'essayer au 8 ball pool et au 9 ball pool.



↑ Nigel Bond s'apprête à frapper un grand coup !

koei™

THQ

UN GUERRIER QUI EN VAUT MILLE!

Le mega-hit de l'action tactique débarque sur Xbox™!

DYNASTY WARRIORS 3



- Le personnage que vous choisissez déterminera comment l'action et le scénario évolueront!
- Une multitude de modes de jeu, dont un mode 2 joueurs, versus et coopération!
- Plus de 40 personnages jouables dans des scènes entièrement localisées en français!

Nouvelles caractéristiques

Vous pouvez maintenant choisir entre 2 couleurs d'uniforme pour chacun des personnages!
Des points de sauvegarde plus fréquents!
De nouveaux niveaux de difficulté!

Produced by
Force

SORTIE EN NOVEMBRE 2002

X
XBOX

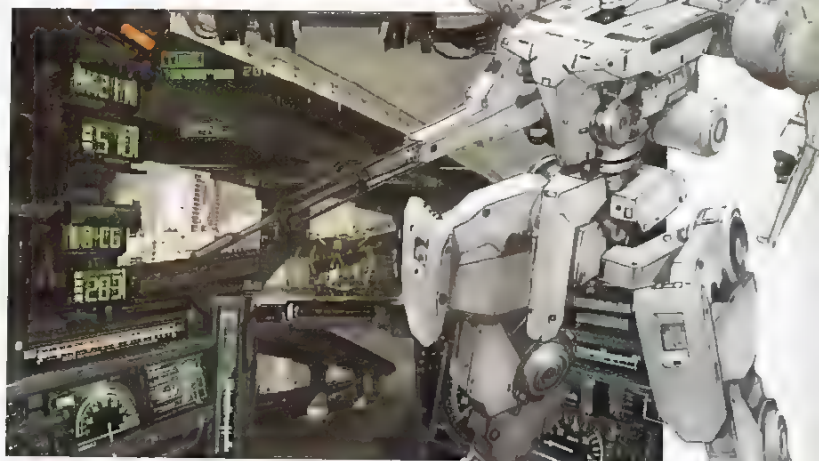
DEVELOPPEUR ET EDEITEUR : CAPCOM / SORTIE : 1ER TRIMESTRE 2003 / JOUEUR : 1

STEEL BATTALION

Dernières nouvelles du front avant l'invasion !

Capcom est entré dans la dernière ligne droite avant de livrer en pâture au public son dernier titre Xbox en date. A l'heure actuelle, le développeur nippon est en train de faire traduire entièrement les dialogues et les textes de son gros joujou. Espérons que le plaisir de piloter un vertical tank (VT) ne soit pas exclusivement réservé aux anglophiles. Nous n'allons pas vous donner de faux espoirs : *Steel Battalion* ne s'annonce pas simple à prendre en main et, devinez quoi ? Il est effectivement complexe ! Mais avec un peu d'observation et de dextérité, on arrivera à s'en sortir, croyez-nous sur parole ! La plupart des boutons de la manette peuvent clignoter et, en cas d'urgence, celui sur lequel vous devez appuyer se mettra à flasher. L'art du pilotage résidera dans votre capacité à anticiper les incidents mécaniques

et à utiliser la bonne fonction au bon moment et ce, tout en déployant des trésors d'adresse pour ne pas vous mélanger les pinceaux en utilisant les deux manettes analogiques. Bras et corps étant dissociés, les dyslexiques du VT et les gauchers risquent de souffrir... C'est bien plus technique que de piloter une voiture ! Selon vos performances dans la campagne solo, vous serez approvisionné en crédits qui vous serviront à améliorer votre engin ou à acheter des renforts. Le rôle exact de votre soldat dans le scénario tordu signé Capcom n'a pas encore été clairement défini, mais votre principale préoccupation sera de le maintenir en vie. Nous ne désespérons pas de mettre la main sur une version finale de ce gros hit d'ici le mois de mars. Nous vous en dirons plus dès que possible !



↑ La modélisation des décors est effarante de réalisme.



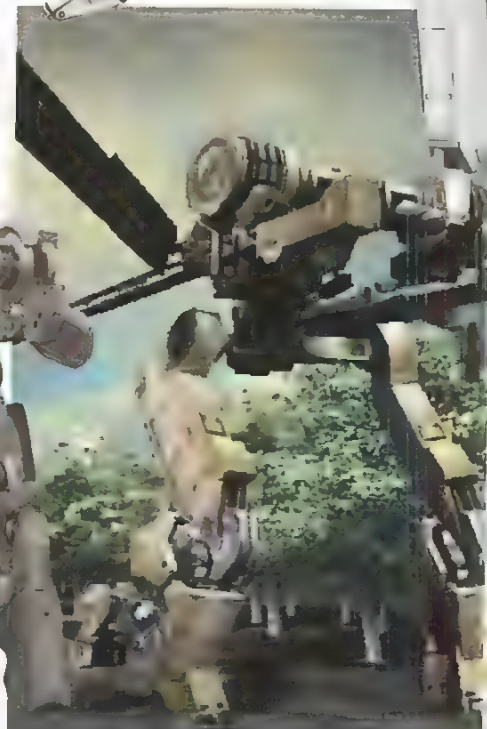
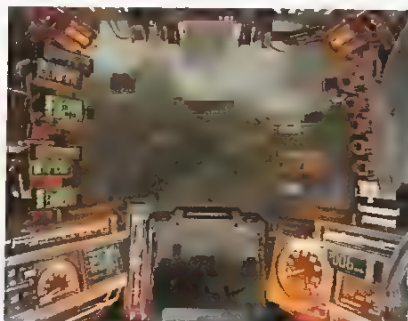
↑ Certains bâtiments devront être détruits, mais pas tous !



↑ Un VT, vu de l'extérieur.

TROIS SECONDES CHRONO

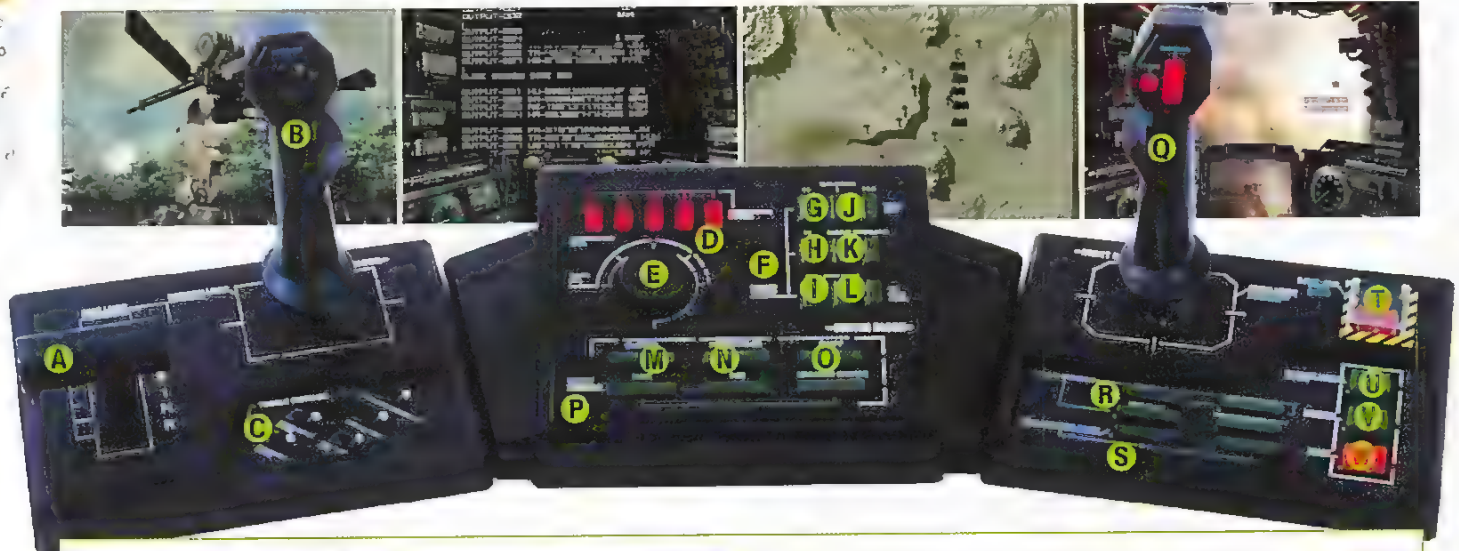
Il s'agit du temps qui vous est imparti pour vous éjecter en cas de destruction de votre VT ! Situé à l'extrême droite de la manette, le bouton d'éjection est protégé par un petit opercule en plexiglas transparent qu'il vous faudra soulever avant d'actionner le siège éjectable. Pour la petite histoire, sachez qu'au départ, Capcom avait prévu de le recouvrir d'une fine plaque de verre minéral qui devait être brisée ! Cette solution a été abandonnée car jugée trop dangereuse pour le bout de nos petits doigts agiles (et fragiles)...



PLUS DE BOUTONS POUR PLUS D'IMMERSION

La manette la plus complexe jamais conçue pour un jeu vidéo

Soixante centimètres de long, trois modules, environ cinq kilos, deux manches à balai, un pédalier et 40 boutons... Capcom n'a pas fait dans le subtil lors de la conception du poste de pilotage de *Steel Battalion*. L'objet s'avère fort bien conçu et respire la robustesse : les modules sont maintenus en place par des vis Allen, assurant à l'ensemble une bonne rigidité. Mais trêve de bricolage, découvrez maintenant à quoi servent tous ces damnés boutons !



A. Voyants

Les VT sont dotés d'une boîte à sept rapports : marche arrière, point mort et cinq vitesses.

B. Contrôle directionnel

Sert à diriger votre VT. Un stick analogique situé en haut du manche permet de recentrer la vue à votre convenance.

C. Interrupteurs

Ces cinq petits boutons chromés sont utilisés pour démarrer le VT. Ils contrôlent respectivement l'arrivée d'oxygène dans le cockpit (et la pressurisation de la cabine), la température ambiante, l'arrivée d'essence, les systèmes de navigation embarqués et l'absorption de dégâts.

D. Macrocommandes radio

A utiliser pour demander des renforts, du ravitaillement, de l'aide...

E. Tuner radio

Pour naviguer entre les diverses fréquences radio.

F. Interrupteurs de fonction

On ne vous dira pas à quoi ils servent tous pour ne pas vous gâcher le plaisir !

G. Séparation des modules

Si vous avez envie de mettre en kit votre engin de bataille, appuyez ici...

H. Override

Pour désactiver certains réglages automatiques et passer en manuel

I. Amplificateur lumineux

Pas facile de se battre dans les ténèbres ! Grâce à cette fonction, vous verrez comme en plein jour ou presque.

J. Les Fonctions Shooter System

En gros, c'est un calculateur de trajectoire pour vos armes balistiques. Vous pouvez évaluer le point d'impact de vos tirs.

K. Manipulation

Comme tout bon robot depuis R2D2 votre VT dispose d'une pince rétractile qui lui sert à attraper diverses choses.

L. Changement de couleur du radar

Selon la distance qui vous sépare de vos adversaires, les lignes de votre radar changeront de couleur. Rouge = pas bon !

M. Nettoyage

Lorsque les objectifs de vos caméras sont sales, utilisez ce lave vitre du futur ! Très bel effet visuel à l'écran.

N. Extincteur

On ne va pas vous faire un dessin, si ça commence à sentir le cramé on l'utilise sans arrière-pensée !

O. Paillettes

Une excellente arme défensive, elle est surtout utile contre les missiles. Tous les tanks de notre époque possèdent un lanceur de ce type.

P. Gestion des armes

Les boutons que vous tripoterez le plus souvent ! Ils permettent de basculer

entre arme primaire et secondaire, ainsi que de procéder aux manœuvres de rechargement.

Q. Contrôle directionnel

Ce joystick sert à viser et à tirer. Un bouton permet de verrouiller les cibles et les autres à utiliser les armes primaires et secondaires.

R. Manipulation multifonction

Bourré d'informations, cet écran peut afficher diverses vues externes, peut zoomer sur les cibles, afficher des informations tactiques...

S. Manipulation multifonction

Vous pouvez zoomer ou élargir la vue à volonté.

T. Bouton

LE bouton ! Si vous ne l'utilisez pas

à temps, vous perdrez toutes vos sauvegardes... Elles seront effacées de votre disque dur ! Vous avez dit interactif ?

U. Écran du cockpit

Pour commencer une partie, vous devrez d'abord la recharger, histoire d'être bien au sec !

V. Allumage

Comme la clef de contact de votre Visa GT. On appuie et le moteur part !

W. Bouton

Il faudra appuyer sur ce bouton au moment précis où les jauges de température et de pression du moteur sont à leur maximum, sinon votre VT ne bougera pas. Et vos coéquipiers se moqueront de vous si vous n'y arrivez pas du premier coup !



↑ Aïe... Vous êtes mort. Vos sauvegardes aussi. Recommencez !

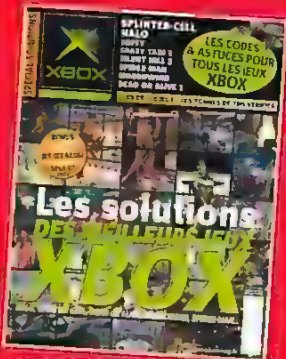


XPRESS

HORS-SÈRE

HORS-SÈRE

Codes, astuces, solutions de plus de cent jeux Xbox, des guides pour avancer dans *Splinter Cell*, *Halo*, *Buffy*, *Sega GT* et *Jet Set Radio* sans s'arracher les cheveux et la révélation des secrets de *Morrowind* : c'est ce que vous propose notre hors-série Spécial Solutions en vente fin décembre.



HAUTE !

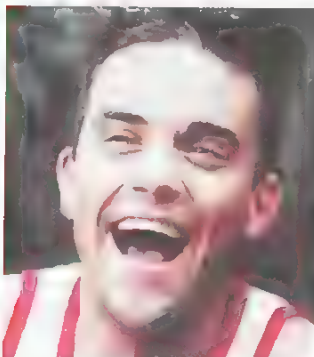
Une petite imprécision s'est glissée dans nos notices de démos du numéro précédent. Comme nous l'a fait remarquer Microïds, l'éditeur de *Tennis Masters Series* (à l'ère PlayStation), une licence partielle ATP en ce sens qu'il peut retranscrire certains des tournois officiels (Berlin, Paris). Peut-on espérer sur une prochaine édition ?

► Les tournois ATP officiels du Grand Chelem ?

SHOW XBOX

Ça bouge aussi autour de la console

Si vous avez assisté à l'Open de Bercy, vous avez dû remarquer les nombreuses Xbox. La console s'associe maintenant à Sébastien Grosjean, leader de l'équipe de France de Coupe Davis. Il fera aussi partie des 16 stars disponibles dans *Top Spin*, le nouveau jeu de tennis dont nous vous avons parlé le mois dernier. Maintenant place au ski avec le Bouygues Telecom New Freestyle Tour 2003, une tournée des stations de sports d'hiver autour des compétitions officielles de freestyle (half-pipe,



↑ Robbie en train de s'éclater sur *Whacked!* ?

skier cross, big air) et des bosses en simple. A l'issue de la tournée le titre de Champion de France sera décerné lors de la finale. Les épreuves du Freestyle Tour se déclinent en deux catégories, les MASTERS et les SERIES (épreuves de qualifications). Voici les dates :

▲ **Series** : Tignes (26/27 décembre), Serre-Chevalier (05 janvier), Valmeinier (18-20 janvier), Tignes (29 janvier), Châtel (1^{er} et 2 février), Megève (5 février), Chamrousse (8/9 mars), Chatel (12 mars), Isola (15/16 mars), La Plagne (22/23 mars).

▲ **Masters** : Courchevel (9/10 février), Orcières (20/21 février), Pra Loup (24 février), La Plagne (2/3 mars), Méribel (6/7 mars), L'Alpe d'Huez (Finale : 27/30 mars).

Terminons avec un autre partenariat : la Xbox sera l'un des principaux partenaires de la tournée européenne de Robbie Williams, pour ses quinze concerts. Le public trouvera des bornes pour jouer avant et pendant les pauses. Il devrait y avoir aussi des surprises avec Smart, l'autre sponsor. Tout ceci n'est que le début, on va bientôt trouver des Xbox un peu partout !



PRIX : ENVIRON 30 € / SORTIE : DISPONIBLE

PAD COMPACT PRO DE GAMESTER

Y'a de l'idée...

Les offres se multiplient dans la catégorie des pads Xbox. Des gros, des petits, des noirs, des verts, des « en plastoc » Mais rien pour rivaliser avec le gros pad noir d'origine (d'après Berreb et Cyrille). Nombreux sont ceux qui ont préféré opter pour le pad S sorti début novembre. Ceux là trouveront probablement une alternative des plus intéressantes dans ce nouveau pad Gamester. Design assez classe, prise en main correcte, présence de deux ports d'extension (indispensable pour communiquer sur le Xbox Live) et prix attractif. Le Compact pro s'avère un choix judicieux. On regrettera seulement une croix directionnelle pas vraiment agréable et des gâchettes qui ne semblent pas plus costaudes que ça, et encore et

toujours, la taille, la place et l'enfoncement des boutons Noir, Blanc, Back et Start.



↑ Le Compact Pro existe en plusieurs couleurs.

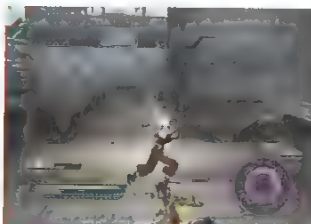
DEVELOPPEUR : KOEI / EDITEUR : KOEI

SORTIE : FEVRIER 2003 / PRIX : 59 € / JOUEUR : 1

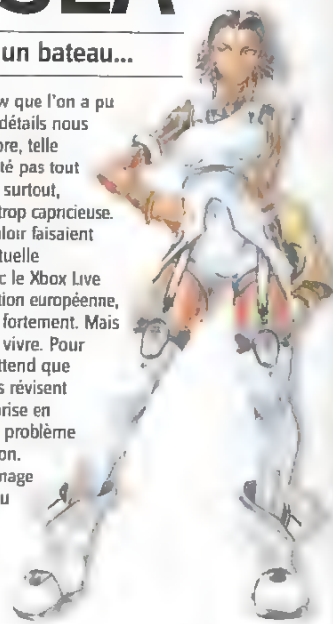
CRIMSON SEA

Dynasty Warriors et *Final Fantasy* sont sur un bateau...

Nommé Kurenai no Umi dans son pays d'origine, *Crimson Sea* a hérité de la très honorable note de 33/40 dans le fameux magazine japonais *Famitsu*. Il est vrai qu'avec son ambiance « à la Squaresoft » et une réalisation technique digne des productions issues de ce même studio, le dernier Koei a tout pour plaire. D'autant plus que le concept, assez jouissif dans l'ensemble, plaira à bon nombre d'entre nous. Pourtant, dans

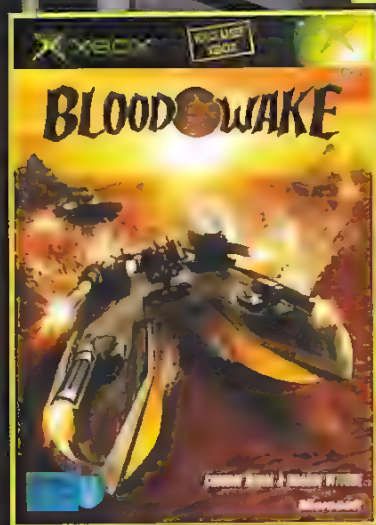
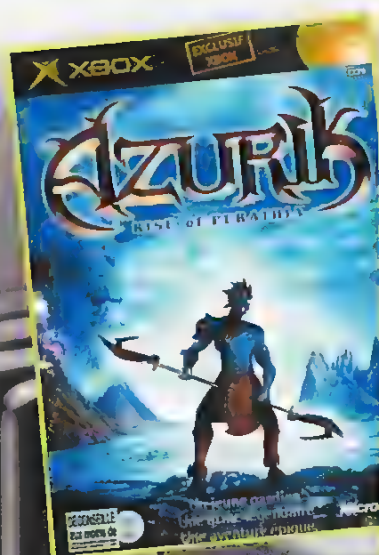


la version preview que l'on a pu essayer, certains détails nous échappaient encore, telle qu'une maniabilité pas tout à fait naturelle et surtout, une caméra bien trop capricieuse. Des bruits de couloir faisaient office d'une éventuelle compatibilité avec le Xbox Live lors de la localisation européenne, ce dont on doute fortement. Mais bon, l'espoir fait vivre. Pour le moment, on attend que les programmeurs révisent sérieusement la prise en main ainsi que le problème du champ de vision. Il serait fort dommage que le potentiel du soft soit gâché par ces légères maladroites.



2 ACHETÉS = 1 GRATUIT

Pour l'achat de 2 jeux Xbox parmi les 4 présentés (Alzurik, NightCaster, BloodWake ou Fuzion Frenzy) un 3^e est gratuit. Soit les 3 jeux pour 58 € Soit le jeu à 19,33 € pour l'achat de 3 jeux



XBOX



LA VIE. LA VRAIE.

 Auchan



Dead or Alive

XTREME BEACH VOLLEY

Plus besoin de choisir entre jouer à la Xbox et aller à la plage, les filles de DOAX vous invitent à faire un peu de sport.

Par Cyril Berrebi



↑ Qu'apprécie-t-on dans DOAX ? Les graphismes ou les jeunes filles en maillots échancrés ? Et si c'était les deux...

Avec des images alléchantes et vidéos prometteuses, les concepteurs de *Dead or Alive Xtreme Beach Volley* ont su appâter la curiosité des amateurs de beach volley. Mais depuis sa toute première présentation

à l'E3, le salon annuel de Los Angeles, nous n'avons pas eu vent de la moindre phase de jeu de ce hit en puissance. Il aura fallu que l'équipe du MOX voyage jusqu'à l'autre bout du monde, à Tokyo dans les studios de Tecmo, pour avoir un premier aperçu de ce jeu qui va réchauffer nos longues soirées d'hiver. Après une nuit de folie passée au casino, Zack, le boxeur thaï aux faux airs de Dennis Rodman de *Dead or Alive*, se retrouve riche à milliards. La banque a sauté et le croupier se demande déjà dans quelle branche il va se reconvertir.

Mais loin de ces soucis basement maternels, Zack imagine déjà les cadeaux royaux qu'il va pouvoir se payer. Il aurait pu s'offrir des voitures de luxe, un hôtel particulier sur les Champs-Élysées, une écurie bien garnie de purs-sang, et même le PSG.

Grand prince

Mais notre cher Zack, sous ses allures farfelues, est finalement quelqu'un de très raisonnable. Et c'est tout simplement sur une île paradisiaque qu'il décide d'investir son pactole. Est-ce à cause de son grand cœur, de remords, ou d'ambitions moins avouables ? Toujours est-il qu'il décide d'inviter toutes les nanas auxquelles il a distribué coups de boules et low kicks dans les différents épisodes de *Dead or Alive*. Hôtel grand luxe, boutiques, casino, il ne fait pas dans la demi-mesure et surtout, ne

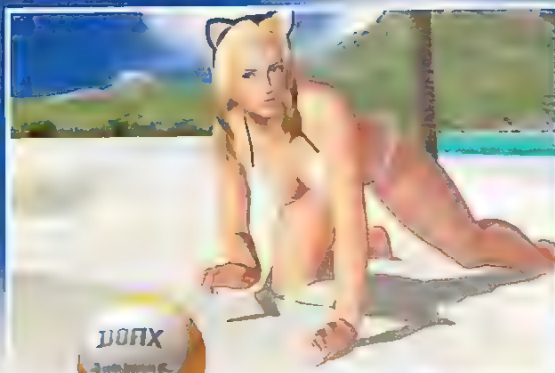
trouve pas ses hôtes sur la marchandise. Elles non plus d'ailleurs. Toutes ont répondu présent à l'appel pour le plus grand plaisir des amateurs de belles plantes virtuelles. Mais vous apprendrez très vite qu'il n'est pas évident de faire cohabiter des créatures plus habituées à se distribuer mutuellement descentes du coude et mawashis qu'à faire du shopping ensemble. Heureusement, l'heure est à la détente ! Les vacances existent aussi pour les combattantes de DOA. Cette fois, elles ne jouent pas leur santé mais des matchs de volley en sept points sur la plage. L'esprit de compétition reste présent et il faudra user de stratagèmes et surtout de cadeaux pour amadouer sa partenaire de jeu. Des boutiques sont disséminées sur l'île. Vous y achèterez maillots de bains, fleurs et autres cadeaux pour la volleyeuse que vous aurez sélectionnée au début

de la partie, ainsi que pour celle que vous aimeriez avoir comme alliée. Une fois le cadeau idéal choisi pour votre élue (attention, certains finissent direct à la poubelle), vous irez faire le tour de la place en quête d'adversaires de jeu. Commence le match à proprement parler que Tecmo, développeur du jeu, et Tomonobu Itagaki, chef de projet, tiennent à rendre aussi accessible et riche que possible.

Plaisir ludi(bri)que

Visuellement, c'est déjà l'extase. Les mouvements sont quasiment humains et extrêmement nombreux. Les joueuses se positionnent toujours parfaitement par rapport à la balle et les différentes actions et réactions sont criantes de vérité. Pas de magie ou de coups spéciaux, Tecmo a voulu faire de DOAX un jeu





↑ Ah, ce qu'on aime observer ces créatures ramasser le ballon...



↑ Les matchs se déroulent à n'importe quel moment de la journée.



↑ Gare aux UV : appliquez de la crème sur le dos de vos joueuses.



↑ J'aime regarder les filles...



↑ Ici, les particules d'eau s'avèrent très réalistes. Le reste aussi d'ailleurs...

réaliste, esthétique et fun avant tout. Les téléportations ninjas et les sauts à quatre mètres du sol sont restés aux vestiaires avec les vêtements de ces demoiselles. Ça saute, ça smashe, ça plonge, ça réceptionne toujours avec la grâce naturelle qui caractérise Tina, Ayane, Christie et leurs rivales de toujours. Un vrai régal pour les yeux d'autant que les filles ne sont jamais statiques. Même au repos, elles sont toujours en train de se frotter... les articulations des chevilles ou des poignets ou d'ajuster les élastiques de leurs bikinis. Le joueur ne contrôle qu'une des deux volleyeuses mais pourra indiquer à sa partenaire l'orientation du jeu. La coordination des coéquipières varie en fonction des relations entre elles en dehors du terrain. N'oubliez pas que des petits cadeaux peuvent entretenir l'amitié et que les défaites, même sur

une partie de volley sur la plage ne sont pas bonnes pour le moral. Sinon, ne soyez pas étonnés de ne pas trouver de limites de terrain : Tomonobu Itagaki l'explique par le fait qu'il s'agit de volley à la cool dans des îles sans règles astreignantes. Mouais, un peu capillotracté. Et surtout assez discutable quand une des équipes marque le point alors que le ballon est parti à quinze mètres après avoir touché le filet, rendant impossible toute réception pour le camp adverse. Dans la série des petites déceptions, il est encore impossible de jouer à 2 ou à 4 en mode Coopératif.

Pas assez d'amis !

Itagaki nous explique que la conception même du jeu ne s'y prête pas et qu'il faudrait revoir tout le système de caméras pour cela. Celui-ci perdrait alors énormément en dynamisme

et Tecmo a voulu son jeu esthétique avant d'être pratique. Tomonobu a maladroitement surenchéri (mais peut-être est-ce de l'humour typiquement japonais qu'il nous est difficile de cerner...) sur le fait que, d'après lui, « les gens ne jouent que très rarement à quatre devant leur écran. » et de conclure : « Vous, c'est différent, vous êtes journalistes, vous avez des amis. » Une curieuse façon de penser qui nous a vraiment laissés sans voix. Surtout que d'expérience, nous savons que même au fin fond de la campagne française, on trouve toujours facilement trois pèlerins pour venir jouer avec soi à la Xbox. Mais le Japon est vraiment un pays très différent du nôtre. Parfois en bien, parfois non... Toujours est-il que dans l'état actuel des choses, exit le jeu à quatre et le mode Online. C'est vraiment dommage, d'autant que la sortie devrait

être assez proche du lancement du Xbox Live en France. On se consolera devant sa télé en matant les splendides replays qui suivent chaque point important. Facile à prendre en main, assez instinctif, *DOAX* semble posséder les caractéristiques qui ont permis à *DOA3* de s'ouvrir à tous les publics, du pratiquant aguerri par des dizaines de jeux de combats, au parfait débutant. Reste à espérer que la richesse de ce spin off version plage fera honneur à la série. Pour le moment, c'est difficile à dire : tous les mouvements n'étaient pas encore intégrés et les réglages pas encore établis. Mais les premières impressions laissent à penser que le nouveau titre exclusif Xbox de Tecmo ne se résumera pas à un simple défilé de maillots de bain. Je dis ça au cas où la partie sportive intéresserait quand même quelqu'un...



↑ Les missiles font très mal. Usez et abusez de leur utilisation !

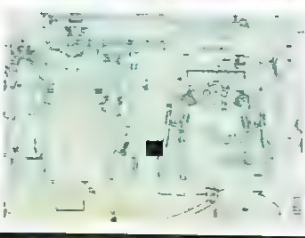


↑ En mode Invisible, on distingue encore les flashes des mitrailleuses.



WIRED I

Pour l'instant, aucun jeu Xbox n'affiche une telle qualité dans son interface de navigation. L'inspiration semble provenir du travail accompli par les anglais de Designers Republic, qui avaient signé les menus des *WipeOut*. Minimaliste mais très design, la cinématique d'introduction mérite le détour ! Un soin identique se retrouve dans l'instrumentation du cockpit.



PHANTOM CRASH

Un nouveau palier dans l'évolution des FPS vient d'être franchi, et c'est *made in Japan* !

FRED

Personne n'aurait cru que les Nippons allaient, avant les Américains, rafraîchir considérablement un genre qui n'est pas vraiment leur spécialité ? Les Yankees ont beau avoir inventé le FPS, il faut reconnaître que, depuis *Halo* (un an déjà, soit un siècle pour la planète jeu vidéo...), aucune évolution majeure n'a secoué la catégorie. Ce n'est pas vraiment facile de sortir de la routine du « moi vois, moi tue » mais, pourtant, les Japonais de Genki ont réussi à enlever les plaques de sclérose qui figeaient le FPS. *Phantom Crash*, au premier abord, cache bien son jeu avec son déguisement de simulateur de Mechas (appelés ici Scoobee) à la *Armored Core* mâtiné de *Virtual On*. La vue par défaut, en troisième personne, n'arrange pas les choses : les premières minutes sont assez déstabilisantes. Mais une fois passé en vue interne (à la *Quake*), on s'aperçoit très vite que ce sont les conditions dans lesquelles *Phantom* développe tout son potentiel ! Un stick pour se diriger, l'autre pour bouger la tête (ou plutôt le cockpit) : les clones de Master Chief

retrouveront vite leurs marques. C'est au niveau des autres boutons qu'apparaissent les petits plus qui font la différence. Pour la première fois, on se retrouve avec un arsenal de quatre armes utilisables simultanément, avec en prime, la possibilité de voler quelques instants et de se rendre invisible une poignée de secondes ! Cela a l'air complexe, mais il n'en est rien : tout au plus peut-on déplorer la mauvaise localisation de certains boutons, mais c'est plus le fait de la conception de la manette qu'une bourde des développeurs. Au bout de quelques secondes, on se retrouve à shooter furieusement sur tout ce qui se présente dans le réticule et, après quelques heures, la gestion de l'armement et de l'invisibilité devient une seconde nature. *Phantom Crash* se distingue également de la concurrence par l'ossature de son game design, plus proche de *Gran Turismo* que de *Mechassault* ou *Unreal Championship*. Votre Scoobee pourra être intégralement bricolé selon vos besoins (et vos finances, rien n'est gratuit !) : amélioration des armes, renforcement d'armure, allègement du châssis pour plus de vélocité... Les possibilités de customisation sont quasi infinies ! Les amateurs de réglages au millimètre pourront s'en donner



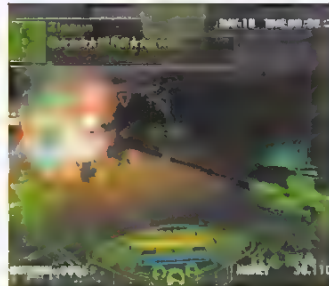
↑ Vos voyants sont dans le rouge : danger !



↑ La jauge de vie des ennemis s'affiche en permanence.



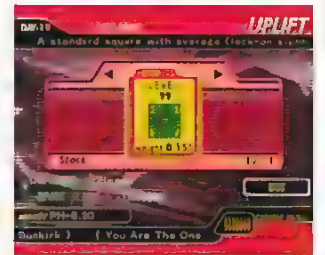
↑ Ils ont l'air cool comme ça... Méfiance.



↑ Votre puce vous donne des conseils.

ÇA GRATTE !

Si vos talents de pilotage sont primordiaux, rien ne vous empêche de vous faire aider par une intelligence artificielle ! Les puces permettent de verrouiller plus rapidement les cibles, d'occasionner plus de dégâts ou de se mouvoir plus rapidement. Leur avatar est un animal parlant, alors ne soyez pas surpris si un renard ou un lapin vient engager la causette en cours de partie...



DEVELOPPEUR : GENKI

EDITEUR : PHANTAGRAM

GENRE : ACTION

DATE DE SORTIE : DEBUT 2003



Phantagram, le roi du MMORPG asiatique, a fait le bon choix en s'associant avec Genki. Ce studio japonais s'était notamment illustré sur Dreamcast avec la série de *Tokyo Highway Battle*, célèbre pour ses possibilités incroyables de customisation des voitures. Ils signent ici leur premier jeu Xbox !

IMPRESSION A CHAUD

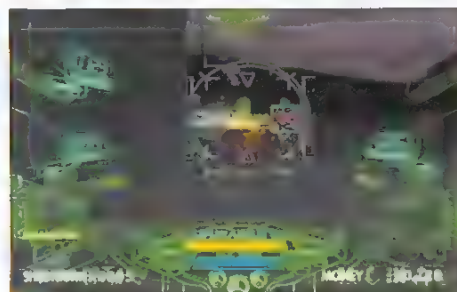
Gameplay très prenant
Les possibilités de customisation
L'aspect graphique général

Pas de Xbox Live
Les replays basiques
Aucune arme de sniper



↑ Les cinématiques sont très réussies.

Une très bonne surprise venue du pays du Soleil Levant ! *Phantom Crash* apporte une bouffée d'air pur dans le monde du FPS en améliorant habilement les fondamentaux du genre. On appréciera les nombreuses possibilités de customisation du robot, ainsi que la qualité graphique générale. Modes multi en retrait, hélas...



↑ L'interface de pilotage est très travaillée.

« Au bout de quelques secondes, on se retrouve à shooter furieusement sur tout ce qui se présente. »

à cœur joie et construire rapidement la machine de leur rêve. On notera aussi l'originalité du scénario : pour une fois, aucune menace terroriste ou extraterrestre n'est à éradiquer. Vous jouerez le rôle d'un petit Tokyoïte qui sèche les cours pour aller jouer au jeu vidéo du moment, le Rumble. Vous trainerez d'une salle d'arcade à l'autre en accumulant les victoires aux commandes de votre Scoobie, tout cela pour rentrer dans les petits papiers d'une jolie demoiselle. La libido, il n'y a que ça de valable pour développer l'instinct guerrier... La version utilisée pour cette preview ressemble à s'y méprendre à une version finale anglaise, le jeu étant sorti Outre-manche il y a quelques mois. Rien à redire concernant le moteur

3D, les ralentissements étant inexistantes ou presque. La lisibilité est parfois problématique, en raison du très grand nombre d'explosions et d'effets de particules présents à l'écran, mais est-ce vraiment un réel défaut ? L'intégralité de l'interface devra être traduite, mais vu qu'il ne s'agit que de texte (où sont les voix ? !), les risques de ratage sont minimes. Aux dernières nouvelles, une suite serait déjà en chantier pour pallier à la plus grosse carence du jeu, l'absence de tout mode réseau. En Deathmatch à 4, le mode Multi ne se résume qu'à des duels, ce qui est un peu simpliste... *Phantom Crash* possède tous les atouts pour créer la sensation début 2003 : analyse complète de ce phénomène dans le prochain numéro !

DES CAISSES QUI SE PLIENT EN 4 >>>

Lancia 037, Opel Manta, Seat Cordoba, 306, Mitsubishi Lancer, Toyota Rav 4... Le paddock est l'un des plus hétéroclites qui nous ait été donné de voir dans un jeu de rallye. Comme le dit la pub : « Sans maîtrise, la puissance n'est rien ». Les petites caisses sont très pratiques pour s'habituer au style de pilotage spécifique au jeu. Ensuite, les choses se corsent, en raison des accélérations foudroyantes et des pièges vicieux dus au manque d'adhérence...



↑ La reine des rallyes : la 206 WRC.



↑ La boue se colle de manière réaliste sur la carrosserie.



↑ Ça bagarre très fort : l'IA s'annonce bien pensée.

RALLY FUSION



Encore un jeu de course salissant... Préparez les kärchers, janvier sera boueux !

FRED



Évidemment, la mode est aux jeux de course, si possible sur terrain lourd... Climax quitte les petites cylindrées du quad pour s'attaquer aux puissantes quatre roues qui font le bonheur des amateurs de WRC. C'est une optique 100% arcade qui a été privilégiée par les développeurs : les puristes en seront pour leur frais. Le jeu se concentre autour de la mythique épreuve de la Course des Champions, se déroulant en fin de saison aux Canaries. La particularité de cette course ? Conçue comme un 8 alambiqué, deux concurrents partent simultanément et se croisent à un moment donné : rien à dire, c'est très tégénique. En jeu, ça passe bien aussi, mais au bout d'un moment, cela finit par lasser... Heureusement, les développeurs ont inclus d'autres spéciales : désert, campagne anglaise (comprenez sol boueux très lourd) et routes

verglacées propices aux dérapages incontrôlés. Une vingtaine d'environnements hostiles à la mécanique vous attendent, dispatchés en plusieurs types d'épreuves : course classique, circuit, rallye cross contre sept autres concurrents... La durée de vie s'annonce donc vigoureuse. Le pilotage, très arcade, privilégie la conduite en glisse et la coupe de trajectoire : RF possède une très grande marge de tolérance sur ce plan, vous ne serez pas téléporté si vous quittez la route ! La majorité des revêtements de sol ont eu droit à la dose syndicale de bump mapping et les effets de projection de particules s'avèrent conviviaux. On déplorera le vide relatif des décors, regorgeant de détails idiots (on peut écraser des poules...) mais passant à côté de l'essentiel, à savoir dégager une vraie ambiance. Beaucoup plus avancée que celle de ATV 2, la version nous laisse entrevoir un jeu de course arcade fun, surréaliste et accessible à tous.



■ Designer : la piste de la course des Champions a été dessinée par la pilote de rallye française Michèle Mouton, déesse des rallyes dans les années 83-85

DEVELOPPEUR : CLIMAX

EDITEUR : ACTIVISION

GENRE : COURSE

DATE DE SORTIE : FEVRIER 2003



Deuxième titre de Climax Motorsports ce mois-ci, après ATV2. Rien d'autre à rajouter sur ce développeur qui n'en est pas à son coup d'essai en ce qui concerne les jeux de course. On leur doit notamment Moto GP sur Xbox.

IMPRESSION A CHAUD

Des pistes bien dessinées.
Durée de vie conséquente
Châssis vives

Nombre de caméras réduit
Pas vraiment du rallye
Réglages inexistantes



↑ N'oubliez pas que votre voiture s'abîme...

Défilant au possible, voilà un titre qui fera plaisir aux briseurs de tôle professionnels ! La prise en main immédiate, les courses très rythmées et une gestion des dégâts assez spectaculaire feront craquer les amateurs de jeux de course qui ne veulent pas se prendre la tête. On a déjà vu plus profond, mais le plaisir est là... tant mieux !

Tom Clancy's **GHOST RECON™**

ET VOUS, QUI VOUS COUVRE ?

Furtif  **Silencieux**  **Invisible**

Prenez le commandement d'une unité d'élite des forces spéciales de l'armée américaine et dirigez vos hommes dans des missions commando. Mélange révolutionnaire d'action explosive et de tactique militaire, Ghost Recon™ vous fera passer maître dans la stratégie militaire d'intervention rapide !

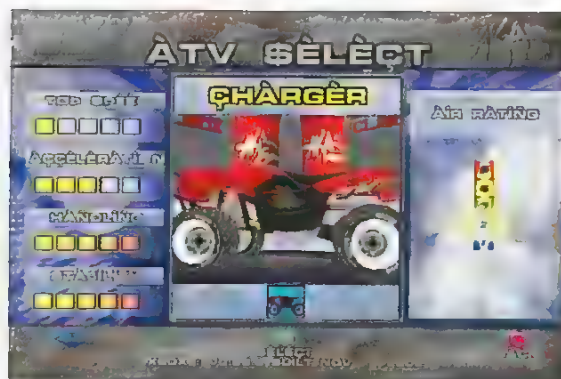


www.ghostrecon-fr.com



NERFS D'ACIER EXIGES !

Outre les modes classiques, *ATV 2* proposera une batterie de challenges que seuls les meilleurs réussiront. On retrouvera les traditionnelles épreuves de slalom, de vitesse, mais également des parcours d'adresse coriaces ! La physique bien particulière des engins vous demandera des gros efforts de concentration : pas facile de franchir des allées à la topographie surréaliste aussi larges que votre engin...



↑ Les quads ont des caractéristiques uniques.



↑ Les départs sont prétexte à de grandes bousculades.



↑ Les accrochages sont apès.



↑ Les sponsors, un incontournable...



↑ Les cerceaux multiplient les points.

ATV QUAD POWER RACING 2

Entre rallye et motocross, ce jeu va vous traîner dans la boue !

Encore un sport de malades adapté en jeu vidéo... Cela dit, c'est beaucoup plus sain de s'amuser devant sa Xbox que de jouer sa vie au guidon de ces engins affichant sur la balance entre 200 et 300 kilos et dotés d'une très forte propension au déséquilibre. Climax est en train de fignoler les derniers réglages de son titre qui s'oriente plutôt vers l'arcade que la simulation. Le moteur 3D affiche sans peiner des pistes d'une longueur respectable, généreusement saupoudrées de bump mapping, d'effets de particules et de lumières fort alléchants. Plage, forêt, stades aménagés : les environnements s'annoncent variés et dépayés. La durée de vie promet d'être conséquente avec un total de 6 modes : Carrière, Arcade, Challenges (voir encadré), Multijoueur à 4... Sans oublier une quinzaine de pistes, 20 pilotes et de nombreux modèles de quads

à débloquer ! A l'instar de *SSX Tricky*, vous devrez réaliser des figures (*looping*, *wheelies*, *Superman*...) afin de remplir une jauge de boost à utiliser au moment opportun. Il sera également possible de sortir la boîte à giffes pendant les courses : une pression sur un bouton et votre pilote balance un coup de botte en direction de l'engin le plus proche de lui ! A l'heure actuelle, l'IA des concurrents fait preuve d'une agressivité incroyable : on se retrouve souvent en train de sucer les graviers suite à une rossée imméritée... Nous espérons que la difficulté sera revue à la baisse car, en l'état actuel, le titre risque de décourager la majeure partie des joueurs. De nombreux problèmes d'affichage se font également ressentir : il n'est pas rare de voir clignoter les adversaires ou certains éléments du décor. Cependant, au vu de son passé, Climax mérite notre confiance et nous ne doutons pas que ces petits désagréments seront éradiqués dans la version finale du soft

FRED

DEVELOPPEUR : CLIMAX

EDITEUR : ACCLAIM

GENRE : COURSE

DATE DE SORTIE : FEVRIER 2003



Cela fait plus de 14 ans que Climax fait du mercariat : ce studio anglais a travaillé avec les plus grands éditeurs de la planète et sur presque toutes les machines. *FIFA 98* sur Saturn, *Diablo* et *Warcraft II* sur PS one, *R-Type* sur Atari ST, *Shadow Dancer* sur Commodore 64... Ce sont les rois de la conversion de licence !



IMPRESSION A CHAUD

Moteur graphique performant
Des challenges intéressants.
Longueur des pistes

Nombreux bugs d'affichage.
Difficile mal dosée.
Tricks limités



Speed et salissant, ce jeu de course brutal bénéficie d'une réalisation technique à la hauteur de la Xbox. La modélisation des quads et des pistes, associée à un framerate respectable, permettra de ressentir en toute sécurité les sensations extrêmes générées par ce sport. Espérons que les nombreux bugs graphiques, ainsi que les imperfections de gameplay, soient totalement éradiqués d'ici sa sortie.

DEVELOPPEUR : SYNETIC

EDITEUR : TDK

GENRE : COURSE

DATE DE SORTIE : 1ER TRIMESTRE 2003



Le jeu de course est une véritable religion chez Syntetic. Le studio possède à son actif le très bon *Excessive Speed* et l'excellent *Mercedes-Benz Truck Racing*, tous deux sortis sur PC. Avec *Mercedes-Benz World Racing*, Syntetic s'apprête à démontrer une nouvelle fois qu'il possède un réel savoir-faire (à l'allemande) dans le domaine de la course.



IMPRESSION A CHAUD

Les graphismes dépotent
Toute la gamme Mercedes.
Une durée de vie énorme.

Framerate pas encore au point.
Pas de Xbox Live
Comportements des voitures.



↑ Tous les éléments de décor ont été modélisés.

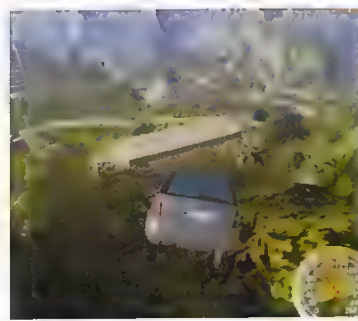
On est plus qu'impressionné ! Il reste encore pas mal de boulot sur le jeu, mais déjà, le pilotage est agréable et les graphismes - tant les décors que les voitures - sont superbes. Les courses sont longues, nombreuses et variées. Bref, *World Racing* pourrait bien faire de l'ombre à *Racing Evolution* et être le nouveau *Project Gotham Racing*.

POLISH

Toujours le même paradoxe : on aime voir les voitures briller mais pas lorsqu'elles brillent trop. C'est le cas de celles de *World Racing* qui, bien qu'elles soient déjà magnifiques, manquent encore d'environnemental et autre réflexion mapping afin d'altérer la trop grande propreté. Et puisqu'il y a des tracés dans le sable, pourquoi ne pas aussi salir la voiture ?



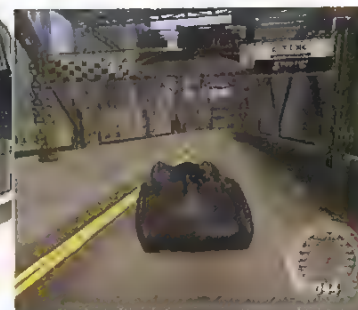
↑ Les textures sont superbes.



↑ En Free ride, on peut aller n'importe où.



↑ Les chocs déforment les voitures.



↑ Il reste encore du boulot sur les ombres...

MERCEDES-BENZ WORLD RACING

Une étoile à 3 branches veille sur la Xbox. Une bonne nouvelle pour les amoureux de Mercedes.

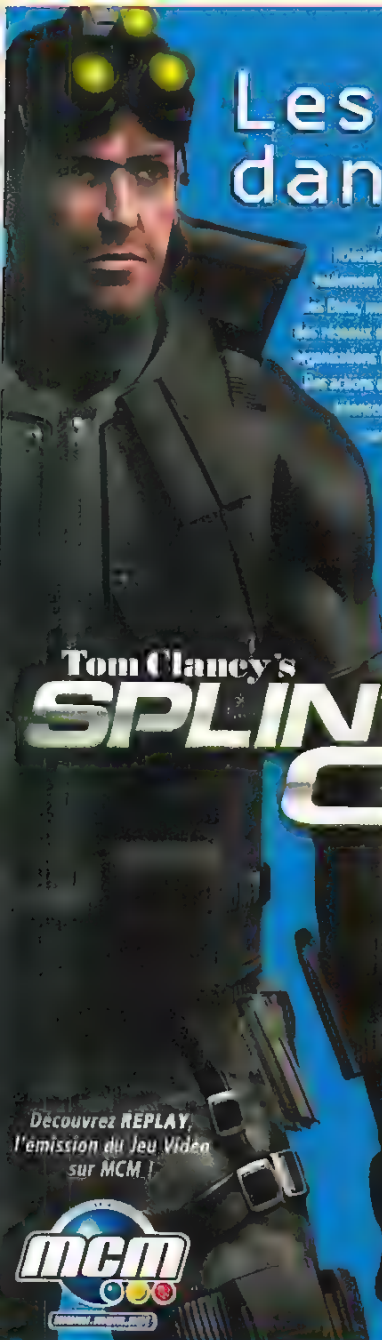
TECK HAO TEA

Un peu moins d'un million de francs et quelques poussières pour la CL 55 AMG... Il n'est pas donné à tout le monde de conduire l'extraordinaire coupé de Mercedes. On pourra alors attendre toute une vie de gagner au Loto, ou vivre misérablement et la découvrir dans *Mercedes-Benz World Racing*. Pour autant, les quelque 500 bourrins du monstre ne seront pas servis sur un plateau. Les prétentions étant revues à la baisse, le joueur commence par les Classe A et petites (à dire vite) berlines. Ainsi, c'est toute la gamme commerciale de la firme de Stuttgart qu'offre WR, exceptions faites de la Vaneo et de la Classe V dont on se passe volontiers. Modèles de collection, versions DTM et autres protos complètent le tout et amènent à un total de 100 voitures ! Un véritable hommage à la marque à l'étoile qui a fourni ses plans aux développeurs pour l'occasion.

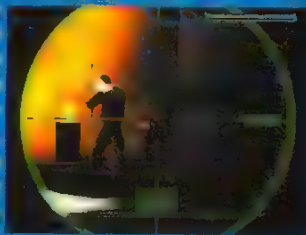
Cela se voit à l'écran, avec une modélisation impeccable au point que l'on se prend à admirer les formes harmonieuses du break familial ! Les décors font aussi honneur à Mercedes et proposent des terrains de jeu gigantesques. A la manière de *Project Gotham*, des environnements immenses ont été créés avec leurs portions de routes, offrant ainsi plus de 90 circuits. Il nous a été donné d'apprécier la puissance du moteur graphique en déplaçant l'angle de vue : c'est tout simplement hallucinant ! Techniquement, WR ne décevra pas. Par contre, au niveau de la physique, les voitures ont des réactions curieuses avec le paramètre de réalisme à fond : ils tournent sur un axe. C'est décevant et c'est étrangement le pilotage arcade qui est le plus satisfaisant. Mais il reste encore quelques mois à Syntetic et TDK pour peaufiner ces menus réglages, alors gageons que la fiabilité allemande ne sera pas prise en défaut.



Les meilleurs jeux Xbox sont dans votre Micromania !



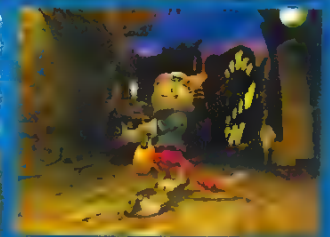
Tom Clancy's SPLINTER CELL



une IA redoutable, un scénario très complet qui vous mènera à travers 24 niveaux dans 9 missions palpitantes.



Blinx : The Time Sweeper est un jeu d'action au rythme effréné, dans lequel vous incarnez un chat, sympathique et futé, qui évolue dans des mondes délirants. Vous pourrez découvrir une expérience de jeu totalement inédite, que seule la Xbox permet de réaliser.



Découvrez REPLAY,
l'émission du Jeu Vidéo
sur MCM !



Écoutez l'ESSENTIEL DES HITS du lundi au vendredi de 18 h 30 à 21 h
et GAGNEZ 5 JEUX le mardi à 19 h 30 !



PARIS

- 75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
TEL. 01 55 34 96 70
- 75 MICROMANIA RUE DE RENNES
TEL. 01 45 49 47 61
- 75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
TEL. 01 42 36 44 19
- 75 MICROMANIA CENTRE SEGA
TEL. 01 30 15 36 16
- 75 MICROMANIA ITALIE 2
TEL. 01 45 80 79 41
- 75 MICROMANIA GARE ÉOLE
TEL. 01 44 53 11 15
- 75 MICROMANIA GARE MONTPARNASSE
TEL. 01 56 80 04 04

RÉGION PARISIENNE

- 77 MICROMANIA CLAYE-SOUILLY
TEL. 01 60 54 00 41
- 77 MICROMANIA PONTOISE-COMBAULT
TEL. 01 30 43 23 23
- 77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIERE
TEL. 01 64 87 90 33
- 78 MICROMANIA VELIZY 2
TEL. 01 34 65 32 91
- 78 MICROMANIA PARYLY 2
TEL. 01 39 23 40 90
- 78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
TEL. 01 30 43 23 23
- 78 MICROMANIA PLAISIR
TEL. 01 30 07 51 01
- 78 MICROMANIA MONTesson
TEL. 01 61 04 19 00
- 91 MICROMANIA LES ULIS 2
TEL. 01 69 79 04 99

31 MICROMANIA ÉVRY 2

- 31 MICROMANIA ÉVRY 2
TEL. 01 60 77 70 00
- 92 MICROMANIA LES QUATRE TEMPS
TEL. 01 47 79 52 25
- 93 MICROMANIA BEL'EST
TEL. 01 41 03 14 14
- 93 MICROMANIA PARINORI
TEL. 01 40 06 35 35
- 93 MICROMANIA ROSNY 2
TEL. 01 48 54 79 00
- 93 MICROMANIA LES ANCADES
TEL. 01 43 01 25 11
- 94 MICROMANIA IVRY GRAND CHL
TEL. 01 45 15 12 05
- 94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
TEL. 01 46 07 50 51
- 94 MICROMANIA CRÉTEN SOLEIL
TEL. 01 47 79 52 25
- 94 MICROMANIA BENCY 2
TEL. 01 41 79 31 01
- 94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
TEL. 01 53 00 10 45
- 94 MICROMANIA SAINT-GERMAIN
TEL. 01 34 04 08 01

PROVINCE

- 66 MICROMANIA ANTIBES
TEL. 04 92 21 10 10
- 66 MICROMANIA CANNES
TEL. 04 92 14 61 47
- 66 MICROMANIA NICE ÉTOILE
TEL. 04 93 62 04 14

13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES

- 13 MICROMANIA CARREFOUR VITROLLES
TEL. 04 42 77 49 50
- 19 MICROMANIA AUBAGNE
TEL. 04 42 82 40 35
- 19 MICROMANIA LA CROIX
TEL. 04 91 35 77 77
- 19 MICROMANIA LE MERLAN
TEL. 04 95 05 33 45
- 24 MICROMANIA CAEN MONDEVILLE 2
TEL. 02 31 35 02 02
- 21 MICROMANIA DUON LA TOISON D'OR
TEL. 03 80 28 00 00
- 29 MICROMANIA QUIMPER
TEL. 02 98 10 06 14
- 31 MICROMANIA TOULOUSE
TEL. 05 61 76 20 30
- 31 MICROMANIA TOULOUSE LADÈGE
TEL. 05 61 00 13 30
- 33 MICROMANIA BONDEAUX-LAC
TEL. 05 56 29 05 36
- 34 MICROMANIA MONTPELLIER POLYGONE
TEL. 04 67 20 09 57
- 31 MICROMANIA CANNES
TEL. 02 54 27 44 40
- 31 MICROMANIA TOURS
TEL. 02 49 44 55 00
- 31 MICROMANIA SAINT-GERMAIN
TEL. 04 97 00 00 50
- 44 MICROMANIA NANTES BEAULIEU
TEL. 02 51 72 94 50

4 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN

- 4 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
TEL. 02 51 79 00 70
- 4 MICROMANIA ORLÉANS
TEL. 02 38 22 12 38
- 4 MICROMANIA ANGERS
TEL. 02 41 25 03 20
- 4 MICROMANIA ANGERS-CHARENTAIS
TEL. 02 41 30 00 70
- 4 MICROMANIA LA GLACIERE
TEL. 02 33 20 53 04
- 4 MICROMANIA BREST COMMANDEUR
TEL. 02 96 06 52 76
- 4 MICROMANIA NANTES
TEL. 02 51 37 01 00
- 4 MICROMANIA LORIENT
TEL. 02 97 87 01 00
- 4 MICROMANIA NANTES
TEL. 02 51 39 11 11
- 4 MICROMANIA NANCY
TEL. 03 20 77 97 02
- 4 MICROMANIA LEERS
TEL. 03 20 33 96 00
- 4 MICROMANIA EMBAILLE
TEL. 03 20 53 72 72
- 4 MICROMANIA LILLE V2
TEL. 03 20 05 57 58

6 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN

- 6 MICROMANIA NANTES ST-HERBLAIN
TEL. 02 51 39 11 11
- 6 MICROMANIA ORLÉANS
TEL. 02 38 22 12 38
- 6 MICROMANIA ANGERS
TEL. 02 41 25 03 20
- 6 MICROMANIA ANGERS-CHARENTAIS
TEL. 02 41 30 00 70
- 6 MICROMANIA LA GLACIERE
TEL. 02 33 20 53 04
- 6 MICROMANIA BREST COMMANDEUR
TEL. 02 96 06 52 76
- 6 MICROMANIA NANTES
TEL. 02 51 37 01 00
- 6 MICROMANIA LORIENT
TEL. 02 97 87 01 00
- 6 MICROMANIA NANTES
TEL. 02 51 39 11 11
- 6 MICROMANIA NANCY
TEL. 03 20 77 97 02
- 6 MICROMANIA LEERS
TEL. 03 20 33 96 00
- 6 MICROMANIA EMBAILLE
TEL. 03 20 53 72 72
- 6 MICROMANIA LILLE V2
TEL. 03 20 05 57 58

72 MICROMANIA LE MANS

- 72 MICROMANIA LE MANS
TEL. 02 43 52 11 91
- 74 MICROMANIA ANNECY EPAGNY
TEL. 04 50 24 09 09
- 76 MICROMANIA BARENTIN
TEL. 03 20 52 77
- 76 MICROMANIA DIEPPE
TEL. 02 35 06 05 15
- 76 MICROMANIA LE GRAND HAVRE
TEL. 02 35 13 06 90
- 76 MICROMANIA ROUEN
TEL. 02 35 00 68 60
- 76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
TEL. 02 35 10 55 44
- 76 MICROMANIA GONFREVILLE L'ORCHER
TEL. 02 34 47 41 14
- 77 MICROMANIA BOISSEMER
TEL. 01 64 19 00 36
- 77 MICROMANIA VAL D'EUROPE
TEL. 01 60 42 40 60
- 78 MICROMANIA MAYOT
TEL. 04 94 01 53 04
- 78 MICROMANIA GRAND-VAR
TEL. 04 94 75 50 30
- 78 MICROMANIA AVIGNON LE PONTET
TEL. 04 90 31 17 66
- 78 MICROMANIA AVIGNON SUD
TEL. 04 90 31 05 40
- 78 MICROMANIA POISSY CHASSENEUL
TEL. 05 49 41 38 08



**La console Xbox
et sa manette
+ Sega GT 2002
+ Jet Set Radio**

Le Pack Xbox : 249 €



TOUTE L'ACTUALITÉ DU JEU VIDÉO SUR

micromania.fr



La Mégacarte
5% de remise* différée
sur les jeux et accessoires.

* Remise applicable sur les produits de la gamme Xbox et sur les produits de la gamme PS2. Remise non applicable sur les consoles.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

21 nouveaux Micromania !

71 MICROMANIA CHAMBOURCY **OUVERT**

C. Cclal Carrefour - RN 13 - 78240 Chamboigny
Tél. 01 30 74 54 09

55 MICROMANIA OSNY **OUVERT**

C. Cclal Osny Nord - 95520 Osny
Tél. 01 30 38 48 18

13 MICROMANIA PUGET-SUR-ARGENS **OUVERT**

C. Cclal Carrefour
83480 Puget-sur-Argens - Tél. 04 94 45 63 84

77 MICROMANIA TORCY **OUVERT**

C. Cclal Val Maubuée - 77200 Torcy
Tél. 01 60 05 63 09

25 MICROMANIA TOURVILLE LA RIVIÈRE **OUVERT**

C. Cclal Tourville-La Rivière
76410 Clèon - Tél. 02 35 81 16 16

91 MICROMANIA LA VILLE-DU-BOIS **OUVERT**

C. Cclal Continent
91620 La Ville-du-Bois - Tél. 01 69 01 79 53

61 MICROMANIA PAU **OUVERT**

C. Cclal Auchan Pau - 64000 Pau - Tél. 05 59 84 08 98

77 MICROMANIA CARRÉ SENART **OUVERT**

C. Cclal Melun Carré Senart
77127 Lieusaint - Tél. 01 64 13 96 81

55 MICROMANIA NICE-LINGOSTIÈRE **OUVERT**

C. Cclal Carrefour - 06200 Nice - Tél. 04 92 29 16 37

13 MICROMANIA AVANT CAP **OUVERT**

C. Cclal Avant Cap - 13480 Cabris
Tél. 04 42 34 37 12

2 MICROMANIA SAINT-OMER **OUVERT**

C. Cclal Auchan - 62219 Longuenesse
Tél. 03 21 39 29 92

55 MICROMANIA MONTIGNY-LES-CORMEILLES **OUVERT**

C. Cclal du Pavé - 95370 Montigny-les-Cormeilles
Tél. 01 39 97 16 98

31 MICROMANIA TOULOUSE FENOUILLET **OUVERT**

C. Cclal Géant - 31150 Fenouillet
Tél. 05 51 70 81 05

29 MICROMANIA BREST **OUVERT**

C. Cclal Coat Ar Gueven - 29200 Brest

55 MICROMANIA SAINT-QUENTIN **OUVERT**

C. Cclal St-Quentin - 95370 Montigny-le Bretonneux
Tél. 01 61 37 27 62

13 MICROMANIA AIX-LES-MILLES **OUVERT**

C. Cclal Carrefour les Milles - 13290 Aix-les-Milles

92 MICROMANIA DÉFENSE 3 RER **OUVERT**

Hall RER La Grande Arche - 92800 Puteaux

25 MICROMANIA GARE DU NORD **OUVERT**

Gare du Nord - Espace Niveau 2 Banlieue - 75010 Paris

13 MICROMANIA MARSEILLE BONNEVEINE **OUVERT**

C. Cclal Bonneveine - 13008 Marseille

12 MICROMANIA VILLARS SAINT-ETIENNE **OUVERT**

C. Cclal Auchan - 12390 Villars

17 MICROMANIA VALENCE **OUVERT**

C. Cclal Auchan - 07500 Guillerand-Granges

Pour vous aider à bien choisir
votre nouvelle console et vos jeux,
passez dans votre Micromania
et recevez **GRATUITEMENT***

- Le guide exclusif
"Quelle Console choisir ?"
- Un DVD et un catalogue
de présentation
des meilleurs jeux Xbox

* Offres valable dans la limite des stocks disponibles

Réservez vos jeux !
dans votre Micromania
sur micromania.fr





Un héros de légende arrive sur Xbox. En parfait espion, il parvient à surprendre là où l'on ne l'attend pas !

METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



Douze mois plus tôt, la sortie de *Metal Gear Solid 2* sur PS2 faisait office de coup de tonnerre dans un paysage vidéoludique pantouflard,

à l'heure où les consoles concurrentes tardaient à arriver. Rétrospectivement, ce phénomène en dit long sur la capacité à communiquer de Konami. Images savamment distillées tout au long des salons, bande-annonce roublarde quitte à être mensongère... L'éditeur avait su jouer avec la dimension légendaire de son titre phare, et les joueurs allaient bientôt découvrir à quel point cette roublardise se prolongeait dans le jeu lui-même. A ce titre, *Metal Gear Solid 2* occupe une place à part dans l'histoire du jeu vidéo. A bien des égards, il compose l'une des rares expériences vraiment adultes du milieu. Un podium qu'il partage avec *Silent Hill 2* et quelques autres, et qui lui a valu pas mal d'accusations légitimes sur sa valeur

strictement ludique. Car le bébé de Hideo Kojima est un pur concept, un film interactif qui n'a pas tant pour ambition de proposer un challenge de gamer qu'une vraie source de réflexion. Dans *MGS2*, on regarde à peu près aussi souvent qu'on joue, et on médite sur le tout bien longtemps après avoir débranché sa console. On est donc loin d'un simple jeu d'infiltration, une appellation qui convient de manière bien plus légitime à un *Splinter Cell*. Nous l'avons d'ailleurs assez martelé dans ces colonnes : les deux jeux n'ont pas grand-chose en commun ! Et si SC est devenu un achat obligatoire pour tout joueur exigeant, *MGS2* demeure une expérience à vivre, un concept unique qu'il convient encore aujourd'hui de ne pas manquer, *Substance* ou pas. Est-il possible de résumer un jeu comme *MGS2* ? Pas vraiment, et l'appellation Substance n'y change rien. En l'état, l'aventure principale n'a pas varié d'un iota.

INFOS

DEVELOPPEUR : KONAMI

EDITEUR : KONAMI

GENRE : ACTION / STRATEGIE

NOMBRE DE JOUEUR : 1

DISPONIBLE : 7 FEVRIER 2003

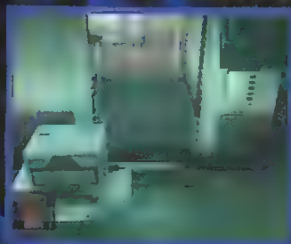




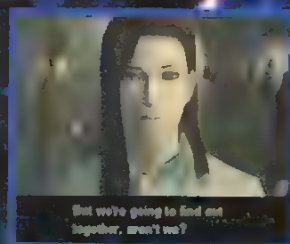
↑ Dans une zone à passerelle, mieux vaut s'accroupir et observer les environs.



↑ Petit exercice de suspension !



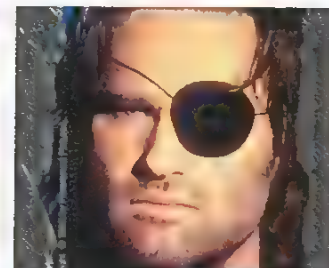
↑ Dissimulez-vous sous cette boîte.



↑ Rose, la petite amie de Snake.

KOJIMA ET LA FEE CINEMA

🔍 Kojima n'a jamais caché son amour pour le cinéma, une passion qui justifie toutes les références dont *MGS2* regorge. A commencer par son héros, Solid Snake, visiblement inspiré par le Snake Plissken de John Carpenter (*New York 1997* et le cultissime *Los Angeles 2013*). D'ailleurs, Solid ne prend-il pas pour pseudonyme un certain Plisskin durant une bonne partie du jeu ? Dans un genre plus romantique, les véritables prénoms de Raiden et de sa fiancée sont Jack et Rose. Voilà qui n'est pas sans rappeler les héros du *Titanic* de Cameron !



« Il sera possible d'incarner Raiden ou Snake, mais également quelques autres personnages... »

➤ Elle prend toujours la suite des événements narrés dans le premier *MGS* sur PSone, résumés ici à travers quelques pages de journaux, en annexe du jeu. Autant le dire tout de suite : pour quiconque n'a pas réellement vécu l'affaire de Shadow Moses, le début de *MGS2* risque de paraître sacrément obscur ! Quid du Metal Gear, ce tank nucléaire géant ? Quid des enjeux politiques, et de tous ces personnages à double facette ? Même pour les vétérans de la série, le casse-tête ne fait que commencer... *MGS2* est divisé en deux chapitres, jouables indépendamment ou à la suite. Cette seconde option est essentielle pour comprendre un tant soit peu l'intrigue !

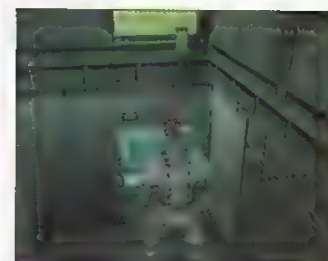
SOLID SNAKE OU RAIDEN ?

La première partie, assez courte, narre une infiltration de Solid Snake au sein d'un tanker de pétrole où l'armée a pris soin de dissimuler le dernier Metal Gear en date. Elle se consomme tel un apéritif, au mieux une introduction à la partie charnue du jeu. Et là, surprise ! Une fois le chapitre 2 entamé, il faut bien se rendre à l'évidence : Solid Snake, le héros charismatique de la série, n'est plus d'actualité. En lieu et place du plus célèbre porteur de bandana

au monde, on doit se contenter d'un petit débutant dans l'art de l'espionnage silencieux, un blondinet aux allures d'éphèbe asexué : Raiden... Ah ! Il a fait couler de l'encre, le minot ! Et pourtant, au final, Kojima a été bien malin d'escamoter son héros favori pour mieux l'injecter à nouveau dans son jeu, mais de manière ponctuelle : à la faveur d'une cinématique, d'une conversation par écrans interposés ou d'une lutte côte à côte contre des vagues d'ennemis. De personnage jouable, Snake passe ainsi au rang d'icône, d'entité d'autant plus légendaire qu'il n'est désormais plus possible de se l'approprier. Sur la quinzaine d'heures proposée par l'aventure principale de *MGS2*, seule une petite moitié est réellement consacrée au jeu. Le reste consiste en des cinématiques absolument superbes, mais qui n'ont pas manqué de plonger bien des joueurs dans de graves crises de neurasthénie. La plus longue fait tout de même dans les 45 minutes ! Ok, mais est-ce que tout ça en vaut la peine ? Oui, certainement, car au-delà du traitement de Solid Snake, le propos de Kojima touche à des thèmes visionnaires : politique, réflexion sur la modernité et l'ère numérique, mise en abîme lucide du jeu vidéo... Certes, ces problématiques

LA CARTE

🔍 Comme dans le premier *MGS*, cet épisode propose une carte de chaque zone, avec les mouvements des gardes et leur orientation. Diablement pratique, même si on peut choisir de s'en passer. A vrai dire, dans la seconde partie de l'aventure, il faudra vous connecter à des consoles dans chaque zone visitée pour recharger le précieux radar et éviter toute progression en aveugle. Quant aux Snake's Tales, qui comptent parmi les missions bonus de *Substance*, elles n'incluent aucune carte : il va vous falloir naviguer à vue !

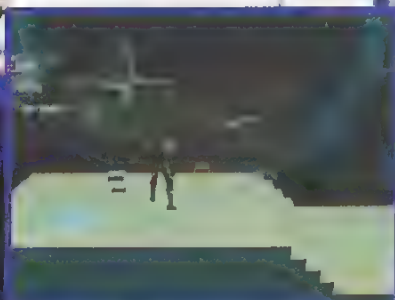




↑ Mort d'un garde virtuel !



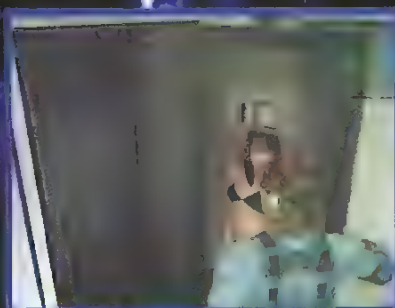
↑ On peut maîtriser un garde sans le tuer.



↑ L'univers virtuel des VR Missions.



↑ Il est possible de cacher le corps des gardes.



↑ Certains obstacles cachent des phrases...



↑ Il est indispensable d'observer les rondes des ennemis.

TIRER N'EST PAS BOUGER. >>>

🕒 Dans MGS2, il est possible de passer en vue subjective à tout moment. C'est même conseillé pour mieux affiner la visée ! Malheureusement, dans cette position, il n'est plus possible d'avancer, seule la vue et un léger mouvement de côté demeurant accessible via le pad. Un choix d'autant plus étonnant que l'édition *Substance* autorise désormais une vue subjective mobile, à l'instar des FPS, dans certaines de ses missions bonus. Des challenges très sympathiques, même si l'aventure principale n'en bénéficie pas. Dommage...



« En fonction du décor, un bouton du pad permettra d'ouvrir une porte, ou de se suspendre à une rampe. »

ne dépassent jamais le niveau d'une brillante copie de Philo de terminale, mais cette seule ambition place le jeu largement au-dessus de la réflexion moyenne dans l'industrie du jeu vidéo. Kojima pousse parfois l'audace jusqu'à s'amuser avec le joueur lui-même, en lui proposant quelques phases d'interactivité plus osées et déliantes que coutume, comme pour mieux le faire douter de la réalité et du sérieux de sa propre création. Malheureusement, c'est justement l'interactivité du jeu qui a été particulièrement critiquée à sa sortie. Un peu comme si MGS2 n'avait pas su trouver un équilibre entre la démesure de son sujet et une vraie simplicité d'utilisation.

UNE ERGONOMIE DÉLICATE

En pratique, on accède à une palette de mouvements complète, tous superbement animés, mais qui pèchent par manque de maniabilité. Selon le décor, tel bouton permettra d'ouvrir une porte, de grimper sur une caisse ou de se suspendre à une rampe. Une variété qui se paye par une ergonomie douteuse et peu intuitive. Nous y reviendrons lors du test, mais notons déjà à quel point *Substance* fait l'impasse sur une quelconque amélioration de ce gameplay. Pire ! Conçu pour le Dual Shock de Sony, MGS2 pourrait même agacer plus d'un joueur Xbox

à cause de quelques choix de bouton contestables. Quelle que soit la console, le jeu de Kojima ne semble pas vouloir se laisser aimer facilement. Pour autant, il est difficile de ne pas l'admirer dans ses ambitions et sa démesure. Si MGS2 pouvait passer pour un jeu déséquilibré à sa sortie, *Substance* fait pencher la balance du côté du jeu plutôt que du spectacle. Exit les cinématiques à outrance réservées à l'aventure principale ! Les nouveautés, elles, sont partagées selon trois sortes de challenges. Les VR Missions se réservent le plus gros morceau, avec quelque 350 niveaux disponibles. Partagées en objectifs d'infiltration ou de combat, elles comprennent aussi des parcours en vue subjective et quelques surprises savoureuses, voire franchement déliantes : les Variety Missions qu'il vous faudra débloquent. Certes, tout ceci rappelle fortement les VR Missions disponibles après le premier MGS, mais au moins la diversité devrait être au rendez-vous. Idem pour les 150 Missions Alternatives, ces challenges où il vous faudra tour à tour débusquer et désamorcer des bombes, braquer des ennemis sans les tuer, voire prendre une série de photos en toute discrétion. Rien que des variations d'un gameplay éprouvé dans l'aventure principale, mais les fans apprécieront. Les autres, plus avides d'aventure que de



6 Snake est un extincteur; on dévoile les rayons laser de ce passage miné.

« Très ciné dans l'esprit, MGS 2 risque de marquer durablement l'histoire du jeu vidéo. »

► simples défis, pourront toujours noyer leur frustration avec les Snake's Tales. Vétérans de MGS2, vous avez toujours été déçu de ne pas pouvoir incarner Snake lors de la seconde partie du jeu? Qu'à cela ne tienne, Kojima et Konami proposent désormais une série de courts scénarios situés dans le même décor, en marge des tribulations de Raiden. Ici, point de cinématiques, l'histoire étant résumée en début de mission par un texte assez long. Les cinq challenges proposés semblent assez alléchants, pour peu qu'on ne s'attende pas à une véritable cohérence avec l'aventure principale. Il s'agit avant tout de prétextes destinés à projeter Solid Snake dans ce décor éprouvé, et tant pis pour la redoutable ambition scénaristique de MGS2. En somme, il ne faut pas attendre de Substance qu'il fournisse du rab en matière de plat de résistance. Les bonus, aussi nombreux et longs soient-ils, semblent avant tout destinés à prolonger le plaisir du jeu sans prise de tête, ni révolution.

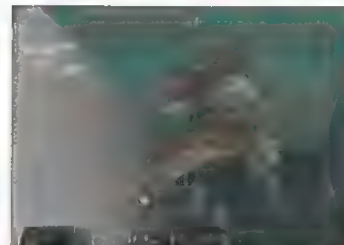
UN PORTAGE ATTENDU

Si MGS2 était déjà une aventure exceptionnelle, Substance l'est forcément d'autant plus. Elle, qui en reprend tout le sel pour y ajouter des centaines de petits challenges, aussi anecdotiques soient-ils. Inutile donc de boudier notre plaisir, et c'est avec impatience que nous attendrons la finale française du jeu. De l'impatience, oui, mais aussi la curiosité de juger la version PAL d'un portage particulièrement attendu. Il faut reconnaître au titre PS2 qu'il

exploitait déjà jusqu'à la moelle numérique les rouages de la console, allant jusqu'à proposer des graphismes et une ambiance sonore hors du commun. Ah! La pluie battante sur les ponts du tanker, au tout début du jeu! Et que dire des cinématiques qui comptent parmi les plus impressionnantes jamais créées? Bref, MGS2 n'a jamais lésiné sur les moyens techniques et Substance ne devrait pas échapper à cette règle. Pour autant, exploitera-t-il toute la puissance de la Xbox? En terme graphique, autant déchanter tout de suite. La version que nous avons eue entre les mains ne présentait que peu de différence avec le jeu original. Rageant, non? Heureusement, le son en Dolby 5.1 devrait racheter ce bémol, en proposant une spatialisation pas toujours indispensable, mais franchement cinématographique. Mais, trêve de chipotage! Au-delà de tous ces détails, une conclusion s'impose. Produit hybride aussi audacieux que malade, concentré tumultueux de tout une culture numérique, projet à mi-chemin entre le cinéma et l'industrie vidéoludique, Metal Gear Solid 2 est appelé à marquer durablement l'histoire du jeu vidéo. Un peu comme si la vision prophétique d'un seul homme, Hideo Kojima, et la dimension bigger than life de son héros, Solid Snake, avaient donné naissance à l'un des monstres les plus fascinants, des plus osés et des plus grotesques du milieu. Un monstre que l'on aimera ou que l'on détestera à loisir, mais qui ne laissera personne indifférent. La marque des grands! 

PLETHORE DE BONUS

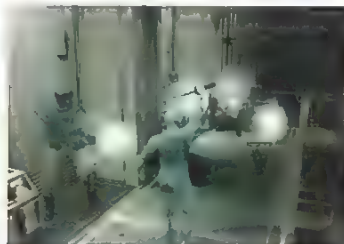
► Parmi les missions bonus proposées, on trouve un peu de tout, y compris des challenges corsés et des situations franchement délirantes.



► Pas facile d'échapper à l'attention d'un garde de 30 mètres de haut.



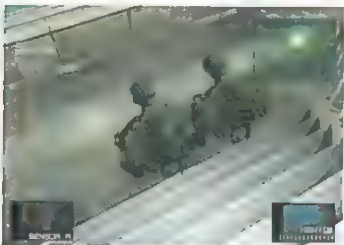
► Snake qui fait du skate sur des missiles... On aura tout vu!



► Plutôt sympas ces missions dans la peau du mystérieux ninja de MGS2.



► Une mission d'infiltration en costume: quelle classe!



► Ces bombes ne seront vraiment pas faciles à désamorcer.

SCOREGAMES

**LE SPECIALISTE
DU JEU VIDEO
NEUF & OCCASION**

A PARTIR DU 8 JANVIER

SOLDES

**SUR UNE SÉLECTION
DE JEUX VIDEO
ET D'ACCESSOIRES
NEUFS & OCCASION**

OCCASION ECHANGEZ ! REVENDEZ !

**ECONOMISEZ EN ÉCHANGÉANT*
OU REVENDANT VOS JEUX OU
CONSOLES, XBOX, GAMECUBE,
PLAYSTATION 2, PLAYSTATION,
GAME BOY ADVANCE, PC CD-ROM ET DVD
CONTRE UN PRODUIT AU CHOIX.**



PARIS/REGION PARISIENNE

PARIS/ST LAZARE (9^{ème}) 6, rue d'Amsterdam
PARIS/JUSSIEU (5^{ème}) 46, rue des Fossés St Bernard
PARIS/ST MICHEL (6^{ème}) 56, boulevard St Michel
PARIS/VICTOR HUGO (16^{ème}) 137, av. Victor Hugo
PARIS/VAUGIRARD (15^{ème}) 365, rue de Vaugirard
CARRE SENART (77) C.Ccial Carre Senart - Lieusaint
CHELLES (77) C.Ccial Chelles 2
ORGEVAL (78) C.Ccial Art de Vivre - Niv.1
PLAISIR (78) C.Ccial Grand Plaisir Sablons
VELIZY (78) 37, avenue de l'Europe (face C.Ccial Velzy 2)
VERSAILLES (78) 16, rue de la Paroisse
CORBEIL/VILLABE (91) C.Ccial Villabe A6
ANTONY (92) 25, av. de la Division Leclerc N.20
BOULOGNE (92) 60, av. du Général Leclerc N.10
LA DEFENSE (92) C.Ccial Les Quatre Temps - Niv. 2
AULNAY S/BOIS (93) C.Ccial Parinor - Niv. 1
MONTREUIL S/BOIS (93) C.Ccial La Grande Porte
PANTIN (93) 63, avenue Jean Lolive - N. 3
ST DENIS (93) C.Ccial St Denis Basilique
DRANCY (93) C.Ccial Drancy Avenir
CHENNEVIERES (94) C.Ccial Pince-Vent N4
CRETEIL VILLAGE (94) 5, rue du Général Leclerc
CRETEIL SOLEIL (94) C.Ccial Créteil Soleil

KREMLIN BICETRE (94) 30 bis, av. de Fontainebleau
FONTENAY S/BOIS (94) C.Ccial Val de Fontenay
ARGENTEUIL (95) C.Ccial Côté Seine
CERGY PONTOISE (95) C.Ccial Cergy 3 Fontaines
GONESSE (95) C.Ccial Usine Center - ZAC Paris Nord 2
L'ISLE ADAM (95) C.Ccial Grand Val
SAINT BRICE (95) C.Ccial Carrefour - 50 av. Robert Schuman
SANNOIS (95) C.Ccial Carrefour



PROVINCE

MARSEILLE (13) C.Ccial Grand Littoral
HEROUVILLE ST CLAIR (14) C.Ccial St-Clair
DIJON (21) C.Ccial Géant Chénove
DIJON (21) C.Ccial Carrefour La Toison d'Or
VALENCE (26) C.Ccial Valence 2 - Quartier du Plan
EVREUX (27) 18, rue de la Harpe
TOULOUSE (31) 14, rue Temponières
BORDEAUX (33) 61, rue Porte Dijeaux
BORDEAUX (33) C.Ccial Rive Droite - Lormont
RENNES (35) 20, rue du Maréchal Joffre
REIMS (51) 44, rue de Talleyrand
DOUAI/FLERS (59) C.Ccial Carrefour Douai-Flers N.43
LILLE (59) 52, rue Esquermoise
LILLE (59) C.Ccial Eurallille
LOUVROIL (59) C.Ccial Auchan Louvroil
COMPIEGNE (60) 37,39 cours Guynemer

LYON (69) 5, rue Victor Hugo
ST GENIS LAVAL (69) C.Ccial St Genis 2
LE MANS (72) 44, 48 av. du Général De Gaulle
LE MANS (72) C.Ccial Carrefour Centre Sud
ALBERTVILLE (73) C.Ccial Géant Casino
AMIENS consoles (80) 19, rue des Jacobins
AMIENS PC (80) 1, rue Lamarck
AVIGNON (84) C.Ccial Cap Sud - Route de Marseille
POITIERS (86) 12, rue Gaston Huln
LIMOGES (87) C.Ccial St Martial - Avenue Garibaldi

Réservez vos jeux

- dans votre Score-Games
- par téléphone : 01 46 735 720
- sur notre site : scoregames.com

VENTE PAR CORRESPONDANCE



www.scoregames.com



01 46 735 720

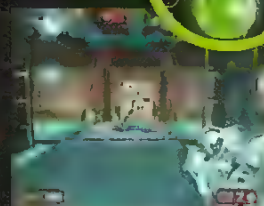
XBOX LINE : TEST DRIVE

Après une première phase de bêta-test qui a fait beaucoup d'heureux, le service de jeu en ligne Xbox Live entre en phase de test public. Vous n'avez pas envie d'attendre le 14 mars 2003 pour jouer en réseau via Internet ? Vous voulez massacrer tout le monde sur Unreal ? Vous visez la place de meilleur pilote de MechAssault ? En moto, vous voulez montrer que c'est vous le plus rapide ? Et surtout, vous voulez des mois d'abonnement en plus ? Alors rejoignez le Test Drive ! Si vous disposez d'une connexion haut débit (câble ou ADSL) de 59,99 euros (+ 5 pour les frais de port) et d'une carte de crédit pour l'enregistrement, vous recevrez :

- » le Xbox Communicator (micro-casque pour parler en cours de partie)
- » les éditions spéciales de Moto GP et de Whacked !
- » un abonnement d'un an à Xbox Live (qui ne commencera que le 14 mars 2003 !)
- » le Gamertag (pseudonyme) de votre choix (premier arrivé premier servi)

Connectez-vous sur www.xbox.com/fr/cestconne mais attention, ce sera dans la limite des stocks disponibles. Alors ne traînez pas !





Le jeu le plus rapide du Live :
ambiance garantie !

UNREAL CHAMPIONSHIP

DEVELOPEUR : DIGITAL EXTREMES
EDITEUR : INFOGRAMES
DISPONIBLE DEPUIS : FIN NOVEMBRE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 16
SITE : www.unrealchampionship.com

» LA CONFIG

C'est sans doute normal de pouvoir autant configurer le paddle dans les menus, mais c'est vraiment appréciable !

Pendant quelques jours, on a bien essayé de trouver un intérêt à jouer en Solo à *Unreal*, mais même si les robots (les fameux bots) sont toujours aussi bons, on préfère nettement se battre contre des humains. S'il y a un jeu pour lequel on attendait le Live, c'est bien celui-là !

ÇA SPEED

Unreal Championship est un jeu qui tient plus du rugby que de la pétanque : c'est (très) rapide, boumin, furieux et ça sent la sueur. Sur le Live, ça se joue jusqu'à 16, et il y en a pour tout le monde. Sept modes sont disponibles, la plupart avec leurs propres cartes dont il est possible de modifier les options en plus. Certains joueurs le squattent depuis le début et comme il y a déjà des champions, il est possible de régler l'Optimalmatch pour éviter de jouer les cables. Mais on apprend vite avec philosophie qu'il y a toujours plus fort que soit.

On peut ainsi maîtriser une partie et se faire déloger du top par un nouvel arrivant. Vous pouvez aussi jouer en classement mondial, mais à moins d'y passer aussi ses journées, ça va être dur de rattraper l'avance des Américains. Certaines parties sont vraiment intenses, surtout à 16. Ça va vraiment très très vite et les débutants n'ont aucun intérêt à se frotter d'emblée à ces rencontres. Cependant, il y en a vraiment pour tout le monde, certains modes sont très accessibles.

ÇA RAME

C'est dur à dire, mais on a parfois l'impression qu'*Unreal* a été dégainé un peu vite. De la documentation ridicule aux nombreux bugs, voire à certains ralentissements (maps en extérieur), ça ne sent pas la finition. Rien de désastreux cependant, en tout cas rien qui n'empêche d'y retourner. Encore et encore.

CONCLUSION

Si vous aimez les Doom-like, si pour vous courir dans des couloirs un flingue à la main pour massacrer le plus de personnes possibles en un temps record s'apparente à un sport, et si enfin, vous avez un peu de temps pour vous entraîner, alors c'est simple : oubliez tout, même les petits défauts de jeunesse, et prenez ce jeu !

CYRILLE TESSIER

» CLASSEMENT PERSONNAGES

En fonction de votre race, vous serez plus ou moins rapide, plus ou moins résistant... Mais ne comptez pas sur la doc pour les détails.



VERDICT LINE

AMELIORATION

Unreal Championship n'a d'intérêt QUE sur le Live. Le Solo ne sert qu'à patienter loin du Net, voire à apprendre les maps.

RICHESSSE

Des tas de modes de jeu, des cartes à foison, des options partout et surtout pleins d'autres à venir !

SETUP

Du lag, des tonnes de petits bugs, mais même si ça sent pas le produit peaufiné, c'est du bon boulot quand même.

EN RESUME

Le premier FPS du Live, ça compte dans la vie d'un joueur. Malgré quelques problèmes, il est simplement incontournable !



RÉFLEXE

- + Rapide
- + Superbe
- + Prise en main
- + Plein d'options
- + Très varié



MORT

- Du lag
- Des bugs
- Impossible de choisir par langue
- la doc

PREMIER BILAN

Intense, rapide et furieux, *Unreal* est une sorte de sport virtuel, le premier du genre sur Xbox. Et on essuie donc un peu les plâtres. On parle de mises à jour, mais s'il est possible que des choses soient améliorées, c'est déjà du tout bon.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



» ON EN A PARLE : Xpértise numéro 10 (16/20)
» A VENIR : des conseils

LE CLUB LOGOSONNERIE

TELECHARGE une SONNERIE de folie ou le LOGO kiltefo!

Par tél : **08 99 705 755**

par minitel : **3617 logosonnerie**

sur le net : **www.logosonnerie.com**

BIG LOGOS

CLASSIC LOGOS

SONNERIES : LES + FIDELES A LA VERSION ORIGINALE !!

LE TOP	LES TUBES FM	LES NEWS	CINE	CHANSONS FRANCAISES	TUBES DES 60's	R&B RAP
23995 Ter gaou	42797 Au soleil	44127 Apprendre à aimer	11076 Armagedon	12107 A nos actes manqués	12201 Beson de rien, envie de...	20227 12/0013
11023 Le fil de Beverly Hills	44980 Boys	44127 Apprendre à aimer	11075 Arizona Dream	12016 Belle	20186 C'est la quète	20186 After show
11025 L'exorciste	40698 Come back to me	47391 Electrical Storm	11077 Antart en emporte le...	34722 C'est une belle journée	48862 Cœur de loup	20202 AKH
28742 Ti amo	45528 Diamant noir	48818 E le s'ennoie	11082 Bodyguard	35129 Desenchantée	12214 Comme un avion sans...	19096 All eyes on me
10088 Mission Impossible	20412 E ritorno da te	46773 Gangsta Lovin	43286 Chan Chan	42694 Docteur Renaud...	48010 Comme un ouragan	14946 Baby come on over
38901 Stach stach	43021 Elle m'a decu	46775 The show	11088 Danse avec les loups	40699 En apesanteur	12103 Est-ce que tu viens	20023 Bitch
11059 Les bronzes font du ski	40725 I need a girl part one	46703 Je ne veux qu'elle	11089 Dirty dancing	38007 Il jouait du piano debout	48013 Ils s'aiment	09568 Celle qui a dit non
46914 Musique	43019 I'm gonna be alright	46703 Je suis et je resterai	11088 ET	32866 J'ai demandé à la lune	12103 J'ai encore rêvé d'elle	19132 Don't stop
46704 need a girl	52314 I'm gonna getcha good	52237 Julia	11088 Etoile des neiges	34719 J'attends l'amour	48014 Je le survivrai	20222 Emuete
40307 Un enfant de toi	47774 In this world	46775 Like a virgin	11011 Flashdance	34719 J'attends l'amour	12123 Je le taxi	13681 I ain't madatcha
44834 Manhattan-Kaboul	43892 I kizz my life	46775 Mac Boy	11011 Flashdance	34719 J'attends l'amour	12123 Je le taxi	11504 I Believe I Can Fly
15009 Simpsons	41478 It's OK	46775 Marie	11011 Flashdance	34719 J'attends l'amour	12123 Je le taxi	13681 I Believe I Can Fly
39755 Without me	12123 Joe le taxi	46775 Marie	11011 Flashdance	34719 J'attends l'amour	12123 Je le taxi	13681 I Believe I Can Fly
11615 Le Parrain	47426 Le sur	46775 Marie	11011 Flashdance	34719 J'attends l'amour	12123 Je le taxi	13681 I Believe I Can Fly
22971 Pub DIM	47430 Les beaux draps	46775 Marie	11011 Flashdance	34719 J'attends l'amour	12123 Je le taxi	13681 I Believe I Can Fly
43292 5.9	40530 Love don't let me go	46775 Marie	11011 Flashdance	34719 J'attends l'amour	12123 Je le taxi	13681 I Believe I Can Fly
38729 Desenchantée	47882 Que vous dire	46775 Marie	11011 Flashdance	34719 J'attends l'amour	12123 Je le taxi	13681 I Believe I Can Fly
23607 A demi nue	47882 Que vous dire	46775 Marie	11011 Flashdance	34719 J'attends l'amour	12123 Je le taxi	13681 I Believe I Can Fly
41006 When you look at me	46775 Singles	46775 Marie	11011 Flashdance	34719 J'attends l'amour	12123 Je le taxi	13681 I Believe I Can Fly
11045 Pulp Fiction	46700 So many men	46775 Marie	11011 Flashdance	34719 J'attends l'amour	12123 Je le taxi	13681 I Believe I Can Fly
45003 Mon amour de Saint-jean	52383 Tch-cum bah	48821 You didn't expect that	11060 Rocky	12089 Trop de gens qui t'aiment	48019 Une autre histoire	23998 What about us
09161 The real slim shady			48821 Spiderman	12031 Verone		

UN TOUT NOUVEAU MESSAGE D'ACCUEIL POUR TA MESSAGERIE OU TON REPONDEUR FIXE !

Vite teste le : 08 99 70 46 70

Choisis parmi des milliers de messages pré-enregistrés : Imitations d'hommes politiques, de sportifs, d'acteurs... parodies de films, fausses pub déirantes...

NEW !!
TU PEUX MEME RAJOUTER TON PRENOM POUR LE PERSONNALISER !!!!
+ DE 500 PRENOMS DISPO !

CRAZY SURPRISES Envie d'un bon délire, de piéger un pote ??

APPELLE VITE LE : 08 99 70 70 74

et choisis la réf. de ton choix !!!

Régale-toi en l'entendant se faire piéger* ! *avec son autorisation.

LE BEST OF

17710 Orgasme (Harry sans Sally)

17934 La direction des Impôts

33092 E.T

21801 Tubular bells

01585 Rappel illico

33092 E.T

21807 Because I got high*

01191 Men in black

29063 Capitaine Flam

29074 Famille Addams

*IMITATIONS et PARODIES

LES NEWS

47905 Vous avez gagné!

47904 Voiture effrénée

47898 La fourrière

47897 Les vacances annulées

47292 Je suis toute trempée

46600 Parasites

46601 Taxi fou

46603 Soxy Folies

39534 Raymond & Co démolition

39555 Paris-Marseille

39557 Les Asseclies

43095 Voisin cambriolage

17843 Papy déboussolé

17844 Problème de sou

17885 Argent diabolique

17890 Futur papa

LE BEST OF

17581 Je t'aime

17918 Je t'ai repéré

17563 Mon amour, ma merveille

17723 C'est toi l'effet que tu me fais

17728 J'appelle de mon bain

17725 Tu sais de qui j'ai envie?

17652 J'ai envie et besson de toi

44882 Déclaration féminine

44884 Déclaration masculine

17855 Maudement voisin

44879 L'amoureux timide

17564 Je t'aime à l'infini

44888 Je te kilte

17709 Fantasma absolu

...t'es jaloux(se) ?

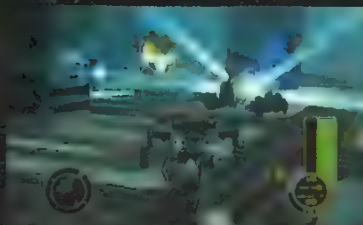
...t'es jaloux(se) ? sans qu'il(elle) le sache!

RECORD DU JOUR

17564 Je t'aime à l'infini

44888 Je te kilte

17709 Fantasma absolu



↑ Désolé Fred, fallait pas me chercher.



↑ Un minimum de stratégie est vitale.



↑ Le choix des Mechs est primordial.

Baston de robots géants !

MECHASSAULT

INFOS

DEVELOPPEUR : DAY 1 STUDIOS

EDITEUR : MICROSOFT

DISPONIBLE DEPUIS : FIN NOVEMBRE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 8

SITE : www.xbox.com/fr/mechassault

Un jeu simple mais superbement réalisé et vraiment fun. On attendait beaucoup du Xbox Live, surtout une fois la campagne solo terminée (ce qui, au passage, vous donne droit à de nouveaux robots) Et c'est encore une bonne surprise !

ÇA SPEED

Aucun ralentissement, c'est fluide, intense et on est tout de suite pris par l'ambiance. Avec le Live, ça se transforme en baston générale ou par équipe et c'est encore plus

boum, comme quoi tout est possible. Par contre, on est loin de la confusion d'un *Unreal*.

ÇA RAME

Peu de jeux différents, *MechAssault* fait dans le classique, dommage on aurait adoré un mode Coopératif... Le choix du niveau des adversaires manque aussi pour l'Optimatch, certains joueurs sont vraiment des brutes, et le choix de la langue fait également défaut ! Les voix sont vraiment bien avec des effets intéressants (mais vite pénibles), même s'il est toujours aussi difficile de parler dans un duel !

CONCLUSION

Le parfait exemple d'un titre Xbox qui s'épanouit sur le Net. On adore.

LIVE VERDICT LINE

AMELIORATION

Si les bastons contre l'ordi en solo vous plaisent, frottez-vous à des humains !

RICHESSSE

Seulement 5 types de modes en multi et que du classique. Pas de Coopération ?

SETUP

Les parties ne sont pas toujours bien réinitialisées, mais c'est rapide.

EN RESUME

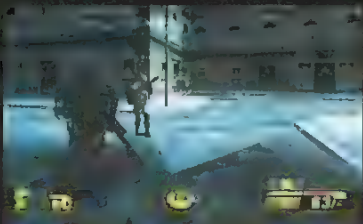
Simplement l'un des meilleurs jeu du Live pour le moment, à essayer d'urgence !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

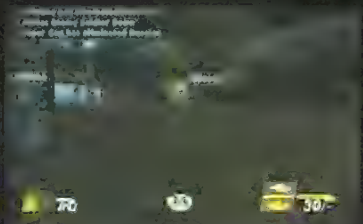


» ON EN A PARLE : Xpertise numéro 10 (16/20)

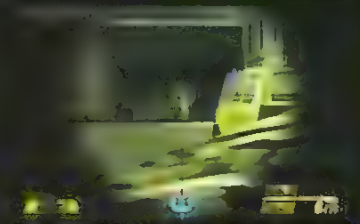
» A VENIR : des codes pour le Solo et des conseils.



↑ Evitez de rester aussi exposé...



↑ De nuit c'est beaucoup plus intense !



↑ Prenez toujours un bon sniper avec vous.

Réunissez votre équipe et go go go !

GHOST RECON

INFOS

DEVELOPPEUR : RED STORM

EDITEUR : UBI SOFT

DISPONIBLE DEPUIS : DEBUT DECEMBRE

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 16

SITE : www.ghostrecon.com

Le mois dernier nous avions beaucoup aimé *Ghost Recon* en Solo, mais on trouvait que l'IA des adversaires gâchait son potentiel. Avec le Live, c'est des joueurs dont il faudra se méfier.

ÇA SPEED

Contrairement à *Unreal* ou même *MechAssault*, *Ghost Recon* n'est pas un jeu de tir. On peut certes y jouer ainsi, mais son intérêt réside dans ses formidables possibilités coopératives. Montez une

équipe de soldats, chacun ayant sa spécialité (Berreb au snipe, par exemple) et en avant ! Avec la voix, le jeu prend vite une tout autre dimension.

ÇA RAME

Quelques problèmes de connexion qui viendraient plus des serveurs que de *GR*, mais rien de vraiment pénalisants. Quelques bugs aussi, mais moins pénibles que ceux qui prennent ce jeu pour *Unreal* et vous shootent dans le dos. C'est sûr qu'en IA on fait pas de tels crétins.

CONCLUSION

Si *Unreal* est trop funeux pour vous, *MechAssault* trop futuriste, et que vous voulez vraiment jouer avec vos potes, voici la solution !

LIVE VERDICT LINE

AMELIORATION

En Coopération, et avec la voix, le jeu prend une autre ampleur.

RICHESSSE

La même qu'en Solo, avec beaucoup de paramètres. Y a de quoi faire !

SETUP

Ça manque encore de joueurs (mais pas de crébins). Sinon, il y a quelques bugs.

EN RESUME

Un bon aperçu du potentiel du Live pour le Coop. A jouer entre amis seulement.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT



» ON EN A PARLE : Xpertise numéro 10 (15/20)

» A VENIR : suivi des clans éventuellement

Mes bonnes résolutions pour 2003 !

Bonne année !



L'accessoire
pour
XBOX™



J'arrête
de boire !



SMALL PAD



J'arrête
de voir tout
en grand !

J passe
mon
permis ...



$$\frac{G}{RF} = \sqrt{\text{Pad sans fil}}$$

J'range
ma
chambre !



J'me mets
aux maths !

courses
• can
• lait
• viande
• whiskeys
• saucis
• ardoise

Promis, juré, craché j'm'y tiens cette année ...



Project Ego change de nom mais pas d'ambition | redéfinir le genre
plein phare sur l'un des jeux les plus attendu du moment |

Fable

L'AM D'OR



INFOS

DEVELOPPEUR : BIG BLUE BOX

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : RPG

NOMBRE DE JOUEUR : 1

DISPONIBLE : www.bigbluebox.co.uk





↑ Un vieux guerrier reconverti en tenancier. Votre avenir ?



↑ Ouh qu'il est laid, ouh qu'il est poilu, ouh qu'il mérite de goûter à mon épée.



↑ Voici Lady Gray, un PNJ tout ce qu'il y a de plus charmant.



↑ Un joli look de porte-bonheur.

Depuis le tout premier numéro du MOX, une chronique tenue par des hurluberlus d'outre-Manche nous fait bien rire. Dene et Simon Carter, boss du Big Blue Box, nous font partager mensuellement l'avancée de *Project Ego*, rebaptisé *Fable* depuis peu. Leur ambition reste la même, mois après mois : produire un jeu de rôle, le meilleur, le plus révolutionnaire. Rien que ça. Le pire, c'est qu'ils y croient. Et le pire du pire, c'est que nous y croyons aussi ! Big Blue Box est un satellite de Lionhead Studios, le fameux studio dirigé par Peter Molyneux, responsable du déjà cultissime *Black & White*. On peut trouver pire comme mentor dans l'industrie, pour mener à bien un projet tel que *Fable*. Autre

bien signe, Dene et Simon sont eux-mêmes des fans inconditionnels de RPG, mais des fans un peu usés par les recettes classiques réservées maintes fois sur les consoles de jeu. « Nous avons analysé chaque stéréotype inhérent au RPG, pour décider de n'en reproduire aucun dans notre jeu » affirme Dene. Bigre ! A la place, nos compères ont carrément décidé de réécrire les commandements du jeu de rôles, archivés dans

Le Petit Livre Officiel des Développeurs de RPG. (Prononcez PLOD en français, OHRD en anglais). Décidément, ces *Brits* ont un humour et une impertinence... très *british*. Forcément.

MEMOIRE D'ELEPHANT

Briar Rose, que votre héros rencontre alors qu'elle n'a que 7 ans (et lui 12), est un sacré numéro. Si vous l'avez embêtée durant l'enfance, elle risque bien de revenir plus tard pour vous expliquer de manière claire et musclée combien vous avez été cruel envers elle. Si vous vous comportez en gentleman au contraire, c'est peut-être le début d'une idylle...



↑ La panoplie des coups risque de vous surprendre.



↑ Un conseil : ne tentez pas le coup de boule sur n'importe quoi.

CAMERA CACHÉE

L'équipe est particulièrement fière (d'elle-même et) de la gestion de la caméra. Dene est d'ailleurs persuadé qu'elle sera copiée dès que les autres développeurs l'auront vue en action. Encore entourée par le secret, elle permettrait grâce à une intelligence artificielle dédiée de combiner une excellente visibilité à un maximum d'effets cinématographiques.

NOUS AVONS VOULU CRÉER UN CONTE DE FÉE TRÈS TRÈS SOMBRE

» La première page du PLOD donne quelque chose comme suit :

- Tu devras créer des personnages dotés de coiffures pointues, de tenues exotiques et de proportions improbables.
- Tu devras créer une trame de fond incluant une menace de fin du monde et toi, en tant que héros, dernier espoir de la civilisation des XXX (insérer ici un nom débile de race vaguement humain, Klingon par exemple).
- Tu placeras tout cela dans un monde d'*heroic fantasy* ou de science-fiction (avec de l'espace infini dedans).
- Tu devras impliquer les personnages dans des combats aléatoires et inévitables (avec un effet graphique de tourbillon vivement recommandé).
- Tu devras créer un jeu si étendu et si long que seuls les joueurs en dessous de 16 ans (ou les étudiants en fac bien sûr) auront le temps d'atteindre la moitié du jeu.

Toute saga commençant par *Final* et finissant par *Fantasy* ne doit absolument pas se sentir visée... Vous l'aurez compris, Dene et Simon ont jeté le PLOD à la broyeuse avec une insouciance que beaucoup de développeurs japonais considéreraient comme du mépris. Persuadés qu'il existe une réelle demande des joueurs tentés par les RPG mais intimidés par les

héritages de *Donjons & Dragon*, de ses dés à jeter, de ses statistiques ésotériques, de ses combats aléatoires et de ces stéréotypes de joueurs autistes et refermés, le duo a dirigé l'équipe de développement dans le sens de l'innovation. *Fable* possèdera des éléments fantaisistes, mais tiendra tout de même plus du *Seigneur des anneaux* que de *Space Channel 5*, avec un monde oppressant et lourd « Nous avons voulu créer un conte de fée très très sombre » ajoute Dene. Cela implique un genre d'interaction entre le joueur et les PNJ (les Personnages Non Joueurs, dirigés par l'ordinateur) que l'on retrouve aujourd'hui dans les jeux de rôles massivement multijoueur tel *Everquest*. Les combats se dérouleront eux en temps réel et l'on pourra voir les ennemis approcher, au lieu d'être pris inévitablement sans prévenir dans un combat au détour d'un chemin. De plus, ils offriront bien plus de possibilités que les sempiternels « je-choisis-le-monstre-je-le-frappe-et-reviens-en-défense-et-je-me-prépare-à-encaisser ». Autre nouveauté, se rendre à l'autre bout d'une map ne devrait plus prendre des heures (pensez aux budgets Banga / Choco BN pour tenir le coup autrefois).

Pour étayer cette avalanche sauvage d'innovations, voici quelques exemples. « On peut choisir de prendre part ou non dans tous les événements qui surviennent ».

MECHANTS OU GENTILS, CE SONT DES ENNEMIS

Il y a des bandits qui surgissent de toutes parts et n'importe quand. Tout est prévu pour qu'ils essayent de vous surprendre à chaque fois. Alors, un conseil de vieux routier : restez toujours sur vos gardes, le danger est partout !



↑ Pas bêtes, les bandits tentent de vous encercler...



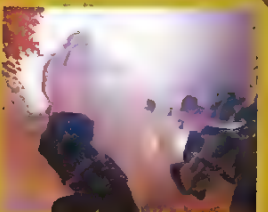
↑ ...vous avez heureusement des coups de défense...



↑ ... et des yeux dans le dos. Un vrai ninja !



↑ Rien à dire, votre héros est une racaille.



↑ Ah, le bonheur de s'écrouler dans un lit de feuilles mortes...



↑ Cette Briar Rose risque de croiser souvent votre chemin...



↑ Jeune et encore innocent, vous vous promenez en forêt.



↑ Des années plus tard, vos problèmes avec votre père resurgissent.

note Dene, « et ils sont tous moralement ambigus, ce qui laisse une liberté totale de choisir, en évitant le Bien et le Mal purs ». Un air de *Black & White* plane ici. On parle alors d'opportunités versatiles (*Freeform Bubbles Opportunités* en VO) où l'on décide de quelle manière on va agir et assumer les conséquences de nos décisions. Prenons par exemple une rencontre avec un groupe de bandits ayant élu domicile dans une forêt. Vous pouvez au choix les éviter, en affronter certains ou tout simplement tous les liquider. Mais si vous choisissez la dernière solution (on l'a reconnu Cyrille), un autre groupe de bandits peut-être

plus dangereux pourrait venir s'installer à la place des anciens pendant votre absence ! Dans ce cas, l'agressivité peut compliquer les choses. C'est Cyrille qui va déchanter... Il y a par ailleurs d'autres héros dans le jeu. Et la plupart vont évoluer tout comme vous (n'oubliez pas que vous débutez à l'âge tendre) pour devenir encore plus fort et plus expérimenté. Bref, venir leur donner une petite claque pour rire n'est pas une si bonne idée que ça. Morale : mieux vaut se faire un ami rassurant qu'un ennemi effrayant.

Une des bases fondatrices de *Fable* stipule qu'aucun héros créé par les joueurs ne sera identique. Car votre personnage « morphe »

IN AND OUT

Fable gère bien sûr - avec luxe de détails - des environnements intérieurs et extérieurs. Petites cartes postales de ce drôle de monde...



↑ La forêt reste un lieu central de votre aventure.



↑ Certains paysages sont vraiment magnifiques.



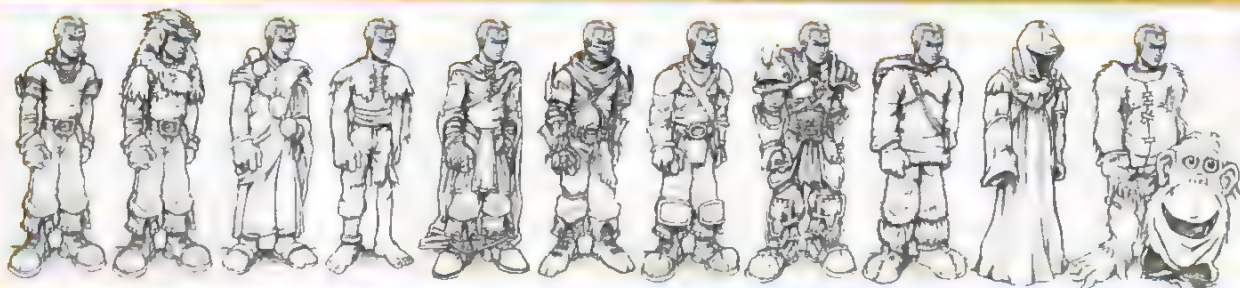
↑ Les mines vous entraînent dans monde plein de défis.



↑ Ce moulin semble tout droit sorti de *Sleepy Hollow*.

au fil d'à peu près toutes les actions que vous entreprendrez durant du jeu. Laissez-le au soleil et il bronchera, le temps le vieillira, sa chevelure poussera, les cicatrices le marqueront. Si on choisit un mauvais alignement, notre démarche s'en trouvera même modifiée. Bref, on retrouve encore un peu de *Black & White* et ses divinités. Mais l'affiliation (ou la filiation) ne s'arrête pas là... Le monde dans lequel on évoluera se trouve également être dynamique. Chaque PNJ vit sa vie, de même que la faune et la flore. Morale humble : si le monde a besoin de vous, il ne vit cependant pas autour de vous. Entrer dans la légende nécessite que l'on se bouge un minimum.

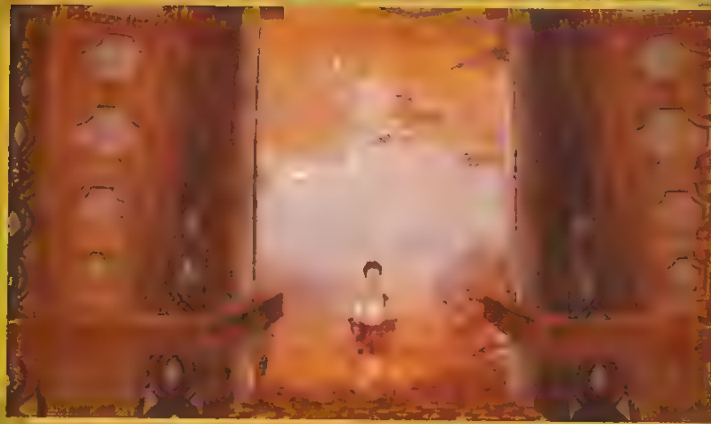




↑ Votre héros pourra adopter un nombre incalculable de tenues. Pour la dernière, on a même eu recours à la magie.

FOURBES

Plutôt que d'apparaître comme par magie, les bandits surgissent des arbres ou des rochers, ce qui rend les choses bien plus crédible sans enlever la surprise de la rencontre. Les Earth Troll (dont un portrait traîne dans cet article) surgissent eux carrément du sol. La classe.



↑ Niveau architecture, pour l'instant, on reste à la porte. Plus d'infos bientôt.

« NOUS AVONS ANALYSÉ CHAQUE STÉRÉOTYPE POUR FINALEMENT N'EN REPRODUIRE AUCUN. »

➤ Cyrille, tu peux revenir, on parle de plein de choses qui te plairont... Les combats, donc. Comme pour le reste du jeu, on peut agir de manière bonne ou mauvaise. Au détour d'un chemin, vous assistez à une attaque de convoi par des bandits (sont-ce ceux que vous auriez évité plus tôt dans les bois ?). On peut combattre à sa guise les convoyeurs ou les bandits. Voir les deux, pour ramasser deux fois plus de péculé (et de cicatrices, bah oui, fallait y penser). Suivez le droit chemin et vous deviendrez plus fort, bronzé et plus impressionnant bref, rédacteur en chef adjoint. Soyez fourbe et vous deviendrez menaçant, blafard, bref, pigiste. Morale plastique : si Marilyn Manson en avait, il s'appellerait Ken. « Les combats sont vraiment féroces » note John. Tous les protagonistes et votre héros en particulier sont dotés de nombreux mouvements. Dene se targue d'avoir « analysé tous type de moteurs de combats, de Prince Of Persia à Soulcalibur ». Les animations guerrières qui en résultent sont tout bonnement impressionnantes, tout comme l'animation en général. Avec l'expérience, vous apprenez de nouveaux coups et des combos de boutons à l'ancienne. Les ennemis ne sont pas en reste et savent se défendre, contrer et vous encercler en cas de surmombre,

soit 99% du temps. Moral Double Dragon : plus on connaît de coups, plus on en prend.

Si *Fable* tient toutes ses promesses (et ses morales), le genre pourrait bien être redéfini. Première bonne nouvelle, ce que nous en avons vu semble attester pas mal de ces arguments choqués. Un jeu de rôles au sens propre, un héros 101% customisable et donc 101% identifiable physiquement et moralement, des décisions innombrables qui ont toutes des conséquences sur le scénario et l'environnement, etc. Big Blue Box affiche une assurance insolente, et on commence à comprendre pourquoi. Morale finale : avoir une grande gueule est un défaut, sauf quand on a ce qu'il faut.

LA MAGIE SELON FABLE

On peut bien sûr se spécialiser en magie plutôt qu'en combat pur. Le système de volonté diffère des gestions classiques de sortilèges. On passe ici dans un monde parallèle par un effet très inspiré de *Soul Reaver*. Divers pouvoirs deviennent alors actifs, comme la possibilité d'altérer le temps par exemple.



↑ « Scotty, téléportation ». Ah mince, mauvaise réplique.



BANC D'ESSAI COMPARATIF
Jouez-vous seul(e) ou avec **astuces**?

sans astuces

J'EN AI MARRE DE CE NIVEAU
AVEC UN MOT DE PASSE
'RAME CETTE CAISSE
ZUT, J'AI PAS LA CLÉ

DUR À BATTRE, LUI
TU S'CHÉTOIN?

avec astuces

OUAH, UN ACCÈS CACHÉ!
AH MAIS JE LE CONNAIS!
TIENS? UN TURBO!
LA PORTE EST OUVERTE
AH OUAIS? UNE ARMURERIE, LÀ?
DÉSINTÉGRÉ, LUI
YES! 5 CIRCUITS SHADOW

3615 astuces

☎ 0892 702 711

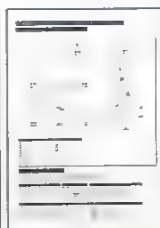
0901 701 501 0900 70 200

NOUVEAU

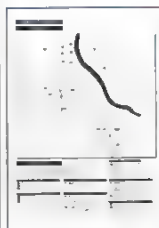
Sur 3617 ASTFAX, des tonnes de plans, aides, guides des perms... à recevoir immédiatement par fax ou dès le lendemain par courrier. Vous pouvez aussi recevoir une copie des astuces et solutions consultées: c'est plus rapide que de recopier!



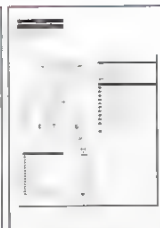
Exemple: Prisoner of war, Guide complet



Exemple: Espion pour cible, La carte



Exemple: Ghost Recon, Mission 2



Exemple: Halo, La carte du niveau Halo I



Exemple: Silent Hill 2: Inner fears, La carte I

3617 ASTFAX

ASTUCES, CODES, TIPS DE 3000 JEUX

SOLUTIONS COMPLÈTES ET GUIDES DE 800 JEUX JEUX CONSOLES ET PC, MISE À JOUR PERMANENTE

Qu'il s'agisse de trouver votre chemin dans un dédale, d'obtenir facilement des armes avec un simple code, de trouver les clés d'une porte récalcitrante, de connaître les coups qui font mouche ou le code du circuit caché, astuces® est à votre service 7j/7, 24h/24: par téléphone -0892 702 711 ou par minitel: 3615 astuces.



2003

L'ANNEE DE LA XBOX

Vous avez déjà du mal à choisir parmi les cent cinquante jeux déjà sortis alors que la console n'a pas encore soufflé ses premières bougies ? Imaginez un peu la suite...

Vous êtes l'un des premiers à avoir accordé votre confiance à la grosse boîte noire et verte, ou bien tout récent et chanceux acquéreur grâce au père Noël ? Une seule et même question vous brûle les lèvres : « Et après ? ». Avec des titres aussi exceptionnels que *Halo*, *Splinter Cell*, *Dead or Alive 3*, *Enclave*, *Jet Set Radio Future*,

Morrowind, *Project Gotham* ou *Buffy* (et bien d'autres...). Il y a de quoi s'éclater encore des mois durant. Mais comme nous, il vous en faut toujours plus. Et heureusement, la détentrice de jeux ne va pas se laisser de si tôt, sans parler du online lancé à travers le Xbox Live dès le 14 mars. A notre connaissance, plus de 200 titres ont déjà été annoncés officiellement et beaucoup plus encore sont en développement dans le plus grand secret. Des projets originaux, parfois complètement barres et révolutionnaires, des suites de hits planétaires, des licences de vos séries, vos films ou vos comics préférés ou de sport, des shootés, des courses, des RPG, des FPS, des jeux de plates-formes, d'aventure... Il y en aura pour tout le monde. Le MOX fait un point sur les sorties marquantes de l'année 2003.

BG&E PROJECT

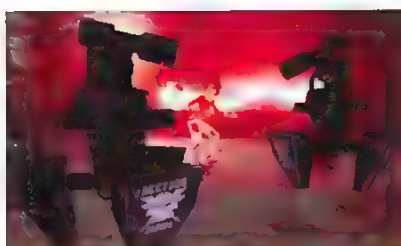
INFOS

DEVELOPPEUR : UBI SOFT

EDITEUR : UBI SOFT

GENRE : ACTION/AVENTURE

Après une réussite comme celle de *Rayman 2*, les talentueux développeurs d'Ubi sont gonflés à bloc. Avec *BG&E Project*, ils s'engagent sur une entreprise encore plus ambitieuse. Vous y incarnez Jade, une jeune et jolie journaliste embringuée bien malgré elle dans une aventure épique. Ce scénario évolue d'ailleurs dans un monde fantastique qui emprunte autant à Miyasaki qu'à *Rayman*. Le résultat s'annonce détonant avec de nombreuses phases différentes et une grande liberté d'action. Voyage dans l'espace, courses, combats, exploration, aventure et gestion d'équipement. Avec autant de genres abordés sur un même titre, on pourrait craindre le pire, mais il faut avouer que les premières démonstrations nous ont bluffés. L'animation est très proche d'un dessin animé, les personnages sont attachants au premier coup d'œil et les ennemis et boss que nous avons pu voir sont magnifiques.



ALTER ECHO

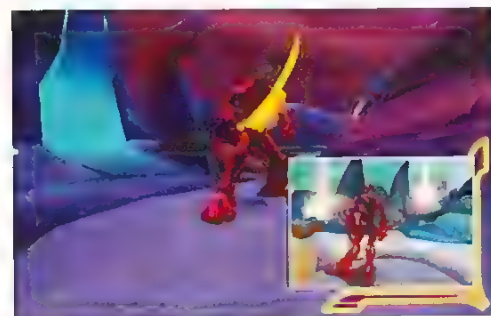
INFOS

DEVELOPPEUR : OUTRAGE GAMES

EDITEUR : THQ

GENRE : ACTION/AVENTURE

Un graphisme futuriste original au service d'un jeu mêlant allègrement combats, infiltration et aventure. Dans *Alter Echo*, vous contrôlez un métamorphe au design étonnant capable d'alterner entre trois apparences (robot, humanoïde et caméléon), plus ou moins bien appropriées à chaque situation.



B.C.

INFOS

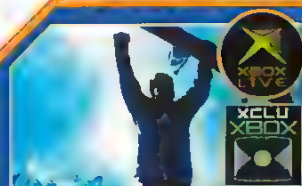
DEVELOPPEUR : LIONHEAD

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION/STRATEGIE



Encore un concept ambitieux comme sait le penser Peter Molyneux, le créateur de *Black & White*, *Populous* et *Dungeon Keeper*. Vous dirigez tout à tour les membres d'une tribu préhistorique et tentez de la faire prospérer, survivre et migrer dans un environnement qui n'a rien d'accueillant.



AMPED 2

DEVELOPPEUR : MICROSOFT

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : SPORT

Déjà mythique parmi les fans de poudreuse, *Amped* a su se faire un nom en quelques mois. Tous les techniciens de la glisse en redemandent. Et Microsoft compte bien ne pas les décevoir avec une suite compatible Xbox Live.



BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE

DEVELOPPEUR : SPOWBLOND

EDITEUR : INTERPLAY

GENRE : ACTION/RPG

Visuellement très accrocheur, ce jeu propose à deux aventuriers de partir dans une longue quête remplie de portes/monstres/trésors. Très orienté action et collection d'objets et d'armes en tout genre, ce titre a déjà séduit de nombreux amateurs d'heroic fantasy.



BATMAN : DARK TOMORROW

DEVELOPPEUR : KEMKO

EDITEUR : KEMKO

GENRE : ACTION

Encore que les développeurs ne se lassent pas de l'homme chauve-souris. On ne compte plus les adaptations du super-héros sans pouvoir en jeu vidéo. C'est Kemko qui prend la relève dans une version issue directement du comics DC.



BIG MUTHA TRUCKER

DEVELOPPEUR : EUTECHNIX

EDITEUR : EMPIRE

GENRE : COURSE

Ça a l'air bien bourrin, bien stupide. Forcément, ça a tapé dans l'œil de Cyrille... Au volant de gros camions américains, peut-être vous prendrez-vous aussi, pour le roi de la route. Un petit air de *18 Wheelers* de Sega et une réalisation qui semble tout à fait honnête.



BLACK & WHITE

DEVELOPPEUR : LIONHEAD

EDITEUR : LIONHEAD

GENRE : STRATEGIE

Entre jeu de stratégie et Tamagotchi, *Black & White* sur PC s'est trouvé bon nombre de fans mais aussi des détracteurs pas complètement convaincus de l'intérêt sur le long terme. Lionhead promet de prendre l'avis de ses derniers en compte pour améliorer encore ce jeu à part.



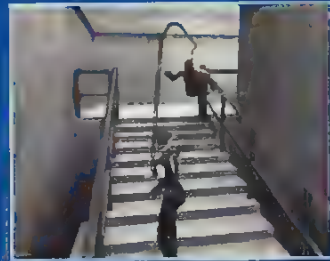
BLOODRAYNE

DEVELOPPEUR : TERMINAL REALITY

EDITEUR : VIVENDI

GENRE : ACTION

De loin, *Bloodrayne* possède de faux airs de *Max Payne* ou *Dead to Rights*. Vous ne couperez d'ailleurs pas aux effets de bullet time pour mieux apprécier la façon dont la dangereuse vampire sexy balaye des bataillons de nazis à coup de crocs, de lames et d'armes à feu.



BOMBERMAN

DEVELOPPEUR : HUDSON

EDITEUR : HUDSON

GENRE : ACTION

Classique parmi les classiques, *Bombberman* fait partie de ces jeux simples dont on ne se lasse jamais surtout à plusieurs. Quand on pense qu'il sera possible d'affronter des milliers d'autres joueurs dans le monde, on se dit que les heures vont filer méchamment.





BREAKDOWN

DEVELOPPEUR : NAMCO
EDITEUR : NAMCO
GENRE : ACTION

Ce nouveau titre de Namco se présente comme un jeu d'action/combat en vue à la première personne. On peut faire confiance à l'éditeur de jeux qui a conçu Dead to Rights et Soul Calibur. Quand on parle d'action, il n'est jamais bien loin...



BURNOUT 2

DEVELOPPEUR : CRITERION
EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : COURSE

Pour les fans de conduite, pas très profond, Burnout s'est tout de même trouvé bon nombre d'adeptes par son côté fun et spectaculaire. Burnout 2 tentera de réitérer cet exploit tout en proposant un titre plus étoffé et plus riche visuellement.



CAPCOM VS SNK 2 EO

DEVELOPPEUR : CAPCOM
EDITEUR : CAPCOM
GENRE : BASTON

C'est toujours avec une petite larme de nostalgie que l'on relance un jeu Neo Geo. Capcom l'a bien compris et nous ressort régulièrement l'affrontement de rêve entre les fighters de son école et ceux de SNK. Il sera possible de se lancer des défis sur Internet.

BRUTE FORCE



INFOS

DEVELOPPEUR : DIGITAL ANVIL

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION/STRATEGIE

Il va falloir attendre le mois d'avril pour mettre la main sur l'un des jeux les plus excitants du catalogue Microsoft Games. Digital Anvil veut que tout soit parfait pour ce croisement entre Halo et Conflict Desert Storm, deux jolies références de l'année 2002. Vous dirigez quatre membres d'une escouade d'élite dans un univers futuriste. A n'importe quel moment, vous pouvez passer d'un personnage à l'autre ou tout simplement ordonner à chacun de vos compagnons la marche à suivre. Chacun possède des talents particuliers comme une terrible efficacité au snipe pour Flint, une puissance de feu redoutable pour Tex, ou encore l'invisibilité pour Hawk. Le moteur graphique est un des plus aboutis que nous ayons pu voir. Reste à espérer que le tout sera optimisé à merveille.

BREED

INFOS

DEVELOPPEUR : BRAT DESIGNS

EDITEUR : CDV

GENRE : ACTION/STRATEGIE

Un FPS où des armées humaines et aliens s'affrontent sur de gigantesques terrains de jeu. Il y aura des véhicules de transports et de combats à piloter, plusieurs stratégies pour parvenir à ses fins... Ça vous rappelle Halo ? C'est normal. En espérant que l'élève saura au moins égaler le maître...



BROKEN SWORD 3

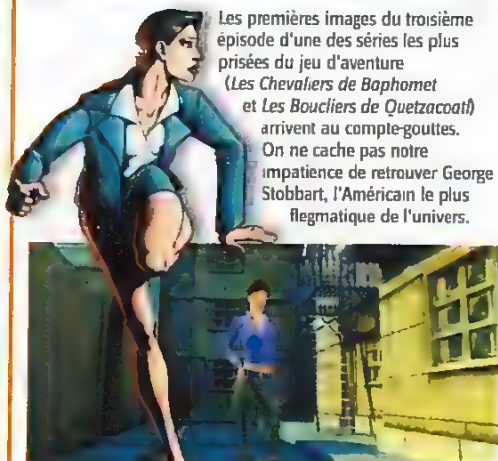
INFOS

DEVELOPPEUR : REVOLUTION SOFTWARE

EDITEUR : INDETERMINE

GENRE : AVENTURE

Les premières images du troisième épisode d'une des séries les plus prisées du jeu d'aventure (Les Chevaliers de Baphomet et Les Boucliers de Quetzacoatl) arrivent au compte-gouttes. On ne cache pas notre impatience de retrouver George Stobbart, l'Américain le plus flegmatique de l'univers.



CIRCUS DRIVE

DEVELOPPEUR : CAPCOM
EDITEUR : CAPCOM
GENRE : COURSE

Si Capcom s'est imposé comme une marque de référence dans de nombreux domaines, celui de la course lui échappe encore. Après un Auto Modellista à l'accueil très mitigé, l'éditeur nippon ratente le coup avec Circus Drive fort de ses licences aussi prestigieuses que Lamborghini.

CITIZEN ZERO

DEVELOPPEUR : MICRO FORTE
EDITEUR : INDETERMINE
GENRE : RPG

Micro Forte, le développeur de Fallout Tactics s'attaque au jeu de rôles massivement multijoueur. Citizen Zero se déroule dans un univers cyberpunk (trop peu employé dans le jeu vidéo à notre goût) et pourrait bien faire enfin décoller le genre. Attention : Xbox Live obligatoire.



COMANCHE 4

DEVELOPPEUR : NOVALOGIC
EDITEUR : NOVALOGIC
GENRE : ACTION

Chars, avions, hélicos, Novalogic s'est fait une sacrée réputation au fil des années dans la simulation guerrière. Le voilà prêt à adapter Comanche, une des séries qui a fait son succès sur le support console. Il y a fort à parier que la gestion de l'appareil sera simplifiée pour mieux s'adapter au public.

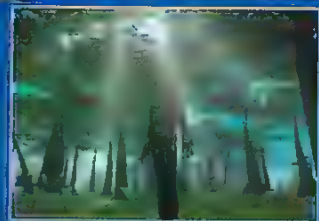
CONAN

DEVELOPPEUR : CAULDRON
EDITEUR : TDK
GENRE : ACTION/AVENTURE

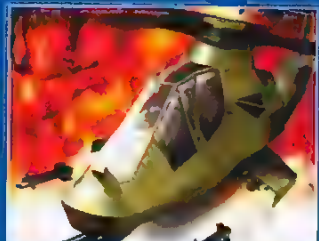
On ne vous fera pas l'affront de vous présenter le plus célèbre des barbares incarné à la perfection à l'écran par Arnold Schwarzeneger. Sa légende ne vieillit pas et aucun doute que sa venue sur Xbox se fera avec grand fracas de fer et à grands renforts de giclées sanglantes.



Conan s'initie en douceur sur Xbox.



Le mystérieux Citizen Zero...



Un Comanche dans les nuages.



DR MUTO

DEVELOPPEUR : MIDWAY
EDITEUR : MIDWAY
GENRE : PLATES FORMES

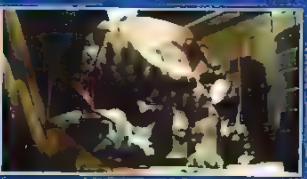
Un jeu de plates formes où vous contrôlez un professeur farfelu qui a la faculté de se transformer en une multitude d'animaux bizarres. Tout ça pour reconstruire sa planète qu'il a malencontreusement fait exploser à la suite d'une expérience malheureuse.



DUNGEON & DRAGONS HEROES

DEVELOPPEUR : INFOGRAMES
EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : ACTION/RPG

Une pièce de Gauntlet, une cuillère de Baldur's Gate Dark Alliance, un soupçon de Diablo. La recette semble savoureuse pour ce jeu d'action/RPG coopératif jusqu'à 4 participants. Les premières démonstrations laissent hélas un peu à désirer.



DOOM III

DEVELOPPEUR : ID SOFTWARE
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : FPS

Le monde a déjà entendu parler de l'incroyable moteur de ce FPS qui tiendra plus du survival horror que de Halo. Les développeurs ont décidé de plancher sur une adaptation Xbox dès que la version PC sera terminée.

DEUS EX 2



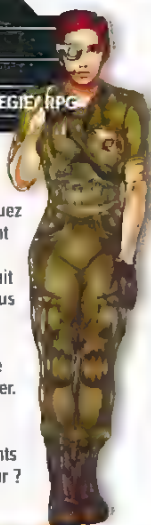
INFOS

DEVELOPPEUR : ION STORM

EDITEUR : EIDOS

GENRE : ACTION/AVENTURE/STRATEGIE/RPG

Jamais aucun autre jeu que *Deus Ex* n'a mêlé autant de genres à la fois avec un tel brio. FPS ou jeu d'infiltration, vous jouez comme vous aimez. Les développeurs ont tout fait pour ne pénaliser aucune des stratégies. Le moteur 3D d'*Unreal 2* devrait aider à nous immerger encore un peu plus dans ce complot cyberpunk à l'échelle mondiale où les « gentils » ne sont pas toujours ceux que l'on croit. *Deus Ex 2* se déroulera vingt ans après la fin du premier. Les développeurs focalisent leurs efforts sur le réalisme des ombres portées et l'interaction avec les décors et les différents intervenants. J.C. Denton sera-t-il de retour ? Telle est la question...



DINO CRISIS DUALITY

INFOS

DEVELOPPEUR : CAPCOM

EDITEUR : CAPCOM

GENRE : ACTION/AVENTURE

Les développeurs de Capcom ont promis de nous en mettre plein la vue avec cette nouvelle chasse aux dinos. Les premières vidéos aperçues vont en tout cas dans ce sens. *Dino Crisis 3* devrait devenir un nouveau standard dans le jeu d'action/aventure d'ici la fin de l'année.



INFOS

DEVELOPPEUR : TRILOBYTE

EDITEUR : PHANTAGRAM

GENRE : ACTION/STRATEGIE

Un jeu d'action/infiltration qui met le cyberpunk à l'honneur. D'anciens développeurs de commandos se sont réunis autour de ce projet qui en jette déjà pas mal visuellement. L'utilisation de trois personnages bien distincts (dont une intelligence artificielle) ne peut que renforcer l'ambiance.



DRAGONKIND

DEVELOPPEUR : TRILUNAR
EDITEUR : INDETERMINE
GENRE : ACTION/AVENTURE

Grail est un jeune garçon qui possède le pouvoir de contrôler les dragons. Cette faculté l'entraînera dans une aventure gigantesque dans un monde féérique où il croisera ennemis et compagnons. Le look général emprunte autant au manga qu'au comics avec beaucoup d'à propos.



DRAGON'S LAIR 3D

DEV : DRAGONSTONE SOFTWARE
EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : ACTION/AVENTURE

On retrouve avec plaisir Dirk, le fignant héros du premier jeu sur laser disc dans un remake tout en 3D de *Dragon's Lair*. Finies les séquences à ressortir dans un timing millimétré, cette nouvelle version propose un vrai jeu d'action/aventure tout en conservant la qualité visuelle d'antan.



DRIVER 3

DEVELOPPEUR : REFLECTION
EDITEUR : INFOGRAMES
GENRE : ACTION

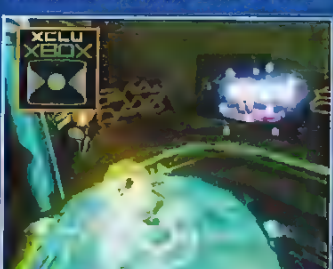
Driver a fait un véritable carton, à raison, sur PSone. Le deuxième épisode souffrait trop des limitations techniques de la machine. Mais on se dit qu'avec le moteur physique et le feeling de conduite unique de la série associés à la puissance de la Xbox, le résultat ne pourra qu'être explosif.



DRONEZ

DEVELOPPEUR : ZETA GAMEZ
EDITEUR : METRO 3D
GENRE : ACTION

Drôle de parcours que celui de ce jeu en développement sur PC depuis déjà très longtemps. Mélange de *Quake* et de *Tron*, possédant des qualités esthétiques indéniables, *DroneZ* tarde à sortir. La bonne nouvelle est que lorsqu'il sera commercialisé, il le sera aussi sur Xbox.



FABLE



INFOS

DEVELOPPEUR : BIG BLUE BOX

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : RPG

Existe-t-il un jeu plus attendu que *Fable* sur Xbox à l'heure actuelle ? Ah, si ! *Halo 2*, tout de même. Mais le bébé de Peter Molyneux ne se situe pas bien loin du podium, d'autant que le bonhomme est connu pour ses chefs-d'œuvre et ses concepts mégalos. Anciennement appelé *Project Ego*, *Fable* a ni plus ni moins pour ambition d'anticiper la prochaine génération de RPG. Un terrain déjà balisé par un titre aussi libre et énorme que *Morrowind*, mais auquel *Fable* ajoute un élément déterminant : la simulation d'être humain. Au final, vous pourriez bien voir votre personnage vieillir, gagner en expérience, certes, mais également se rapprocher d'une mort inévitable. Ce concept représente ce que même les jeux de rôles papier n'ont jamais su vraiment rendre : l'immersion dans un univers vivant, bien au-delà du virtuel.

FAR CRY

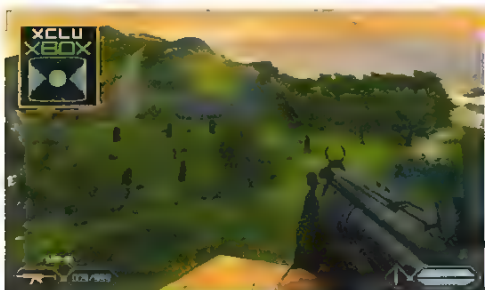
INFOS

DEVELOPPEUR : CRYTECK

EDITEUR : UBI SOFT

GENRE : ACTION

Enième FPS de la Xbox, *Far Cry* possède pour lui de combiner un rythme particulièrement violent avec un décor des plus idylliques. En effet, toute l'action se déroulera en Polynésie et sera représentée grâce à un tout nouveau moteur 3D maison. En tout cas, visuellement, ça s'annonce réussi.



FOUR HORSEMEN OF APOCALYPSE

INFOS

DEVELOPPEUR : 3DO

EDITEUR : 3DO

GENRE : ACTION

La guerre fait rage entre l'Archange Abaddon et les 4 cavaliers de l'Apocalypse. Dans le rôle du premier, vous devrez convaincre les Elus, des humains destinés à changer le cours de choses, de rejoindre vos rangs. Un jeu qui s'annonce très violent, très sombre et sacrément gore !



DUKE NUKEM FOREVER

DEVELOPPEUR : 3D REALMS

EDITEUR : 3D REALMS

GENRE : ACTION

« Il sortira quand il sera fini ! » 3D Realms annonce la couleur quant à la date de sortie de son ardent Duke. Le développeur est attendu au tournant par des millions de fans avides de retrouver notre cultissime préférence ses armes incroyables et son scénario éblouissant.



EONS OF TEARS

DEVELOPPEUR : 3D REALMS

EDITEUR : 3D REALMS

GENRE : ACTION

Une adaptation de la Bible en RPG ? Il fallait oser, même s'il n'est pas encore certain que le Christ puisse pratiquer le Kung Fu. Non, Eons ne fait pas dans la blague et semble plutôt assumer son postulat avec seneux.



EVIL DEAD: A FISTFUL OF BROOMSTICKS

DEVELOPPEUR : 3D REALMS

EDITEUR : 3D REALMS

GENRE : ACTION

Même si les films demeurent des perles absolues d'humour et de gore, les adaptations d'*Evil Dead* n'ont guère convaincu jusqu'à présent. Ici, on nous promet des dizaines d'ennemis à massacrer.

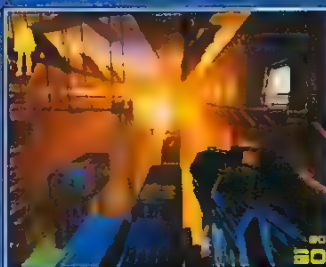
FALCON: IN THE MAELSTROM

DEVELOPPEUR : POINT BLANK

EDITEUR : VIRGIN

GENRE : ACTION

Falcon conte les aventures d'un baroudeur de l'espace, aussi à l'aise dans un cockpit que sur la terre ferme, un blaster à la main. Le jeu devrait donc proposer ces deux types de challenge dans une aventure qu'on nous promet assez scénarisée.



FIREBLADE

DEVELOPPEUR : MIDWAY

EDITEUR : MIDWAY

GENRE : ACTION

Dans la vieille tradition des jeux d'hélicoptère, *Fireblade* s'annonce comme un shoot particulièrement varié : 18 missions pour 4 campagnes dans des décors variés. Il sera même conseillé, parfois, de jouer plus furtif que bouffon. Mais pas trop quand même, hein ?



FREEDOM

DEVELOPPEUR : EA

EDITEUR : IO STUDIOS

GENRE : ACTION / STRATEGIE

Le vieux cauchemar des Américains refait surface dans une uchronie : la Terre des Braves a été finalement envahie par l'Union Soviétique ! *Freedom* se veut à la fois un jeu de stratégie centré sur la gestion des résistants et un concentré d'action pure lors des missions.



FULL THROTTLE 2

DEVELOPPEUR : LUCASARTS

EDITEUR : LUCASARTS

GENRE : AVENTURE

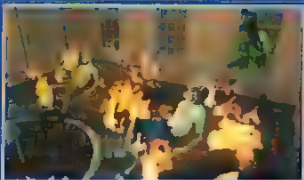
Il est parti seul sur les routes pendant des années, Ben. A tel point qu'on le croyait perdu. Enfin, le vieux bikier à tendance Hell's angel revient au bercail. Au programme, une nouvelle aventure pleine de gags, de graisse de moto et même quelques phases d'action !





GALLEON

DEVELOPPEUR : CONFOUNDING FACTOR
EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : ACTION / AVENTURE
 Conçu par deux des créateurs de Tomb Raider, Galleon est en développement depuis quatre ans. Mais la sortie se précise enfin pour ce jeu qui met en scène un aventurier au temps de la flibuste. Galleon devrait faire parler de lui.



GHOST MASTER

DEVELOPPEUR : SICK PUPPIES
EDITEUR : WYENDI
GENRE : STRATEGIE
 Jouer les méchants, c'est toujours un plaisir. Dans Ghost Master, sur un postulat assez proche de Dungeon Keeper, il faudra incarner et gérer tout une population de fantômes afin de terroriser les humains du coin.



GOOD COP BAD COOP

DEVELOPPEUR : REVOLUTION SOFTWARE
EDITEUR : INDETERMINE
GENRE : ACTION / AVENTURE
 En matière de flic, existe-t-il plus dur et plus cynique que Max Payne ? Ben Kellman, peut-être, dans un jeu qui devrait laisser libre le joueur de la morale employée. Alors, serez-vous le héros hollywoodien typique ? Ou utiliserez-vous une méthode plus savante ?

GALAXIES

Star Wars en RPG massivement multijoueur ? Non, ce n'est pas un rêve, mais un des titres les plus attendus des prochains mois. Imaginez des milliers de joueurs sur un même serveur, tous avides de parcourir les lieux les plus légendaires de la saga de Lucas. Et comme un hit pareil ne se fait pas avec des bouts de ficelle, LucasArts a eu la bonne idée d'en confier la réalisation à Verant, un studio déjà à l'origine d'Everquest, un des MMORPG sur PC les plus pratiqués au monde. Au lancement du jeu, il sera déjà possible de parcourir quelques mondes bien connus comme Yavin IV, Tatooine ou Naboo, tout comme on pourra incarner des tas de personnages inspirés de l'univers bigarré de Star Wars. Oui, même un Jedi ! Mais attention, la Force est une voie difficile, et il vous faudra bien de la patience... L'univers de Galaxies sera réparti de manière cohérente en trois factions différentes : les Impériaux, les Rebelles et l'Empire Criminel Hutt. Même les pires crapules auront donc une place dans le jeu ! Les fans de Han Solo et de Boba Fett apprécieront.



INFOS

DEVELOPPEUR : VERANT
EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : RPG

GLADIUS

INFOS

DEVELOPPEUR : LUCASARTS
EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : STRATEGIE

Gladiator a fait des émules dans le jeu vidéo, puisque ce Gladius propose d'incarner deux jeunes combattants, à l'origine de toute une équipe de gladiateurs. Il sera possible de recruter jusqu'à 16 types de ces durs à cuire, dans des stratégies qui mélangeront combat et magie.

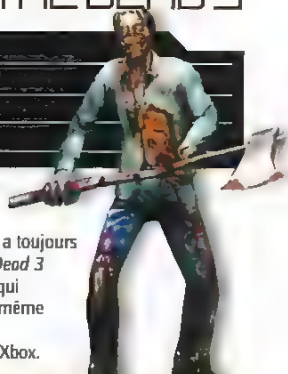


HOUSE OF THE DEAD 3

INFOS

DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION

La chasse aux zombies, si possible avec un gros flingue en plastique comme accessoire, a toujours eu ses amateurs. House of the Dead 3 ne change en rien une formule qui a souvent marché par le passé, même si les graphismes, superbes, sont désormais au niveau de la Xbox.



FUTURAMA

DEVELOPPEUR : UNIQUE DEV. STUDIOS
EDITEUR : SCI
GENRE : ACTION
 Du même Matt Groening, la licence Futurama peut sembler plus propice à créer des jeux vidéo convaincants que celle des Simpsons. Ici, on nous promet un mélange d'action, de plate-formes et de puzzles dans un univers SF particulièrement déjanté. A surveiller.



HAVEN : CALL OF THE KING

DEVELOPPEUR : TRAVELLER'S TALES
EDITEUR : MIDWAY
GENRE : ACTION
 Doté du gameplay Freeformer, annoncé comme révolutionnaire par l'éditeur, Haven prétend renouveler le jeu d'action en proposant une liberté absolue de déplacement, selon les souhaits du joueur. En tout cas, à ce stade, le scénario semble plutôt classique.



INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR

DEVELOPPEUR : THE COLLECTIVE
EDITEUR : LUCASARTS
GENRE : ACTION / AVENTURE
 On lui a retiré le joli déhanchement de Buffy, mais ce Indy-là n'en possède pas moins le même moteur graphique, voire le même gameplay. A ceci près que l'action ne se déroule pas à Sunnydale mais entre Prague, Istanbul et la mer de Chine pour 10 niveaux bourrés d'action.



JACKED

DEVELOPPEUR : 3DO
EDITEUR : 3DO
GENRE : COURSE
 Voilà bien un jeu qui risque de décourager les motards pacifiques : ici, les courses se règlent autant à coups d'accélérateur que de batte de base-ball. Un titre particulièrement violent donc, avec des parcours tout aussi dangereux que les participants.



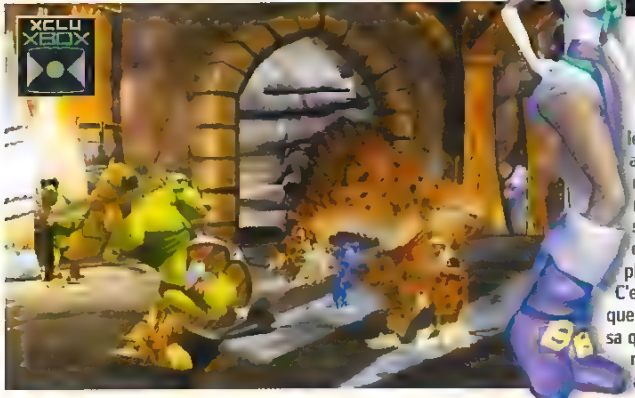
KAMEO

INFOS

DEVELOPPEUR : RARE

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION / AVENTURE



Pour un développeur du nom de Rare, la rétention en matière d'infos juteuses n'est pas forcément une surprise. Pour autant, depuis l'acquisition récente du studio légendaire par Microsoft, ce Kameo jadis promis au GameCube ne cesse de titiller notre excitation de joueur ! Parmi les maigres éléments dont nous disposons, il semble que le genre se partage entre action et RPG, avec une touche de gestion de créature. Ce dernier point sera-t-il plus proche de Black & White ou des Pokémon ? C'est un peu tôt pour le dire, mais on sait déjà que le jeu offrira d'incarner la princesse Kameo dans sa quête pour sauver sa race féerique d'un mal revenu du passé. Connaissant Rare, on s'attend à un pur chef-d'œuvre.

KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS

INFOS

DEVELOPPEUR : PHANTAGRAM

EDITEUR : PHANTAGRAM

GENRE : STRATEGIE

Un jeu de stratégie en temps réel tout droit venu de Corée, vous vous méfieriez ? Voilà qui serait dommage, tant les premières images nous ont épatés ! Au programme, des centaines d'unités superbement modélisées à l'écran, dans un univers médiéval très réaliste, entre le sang et la boue.



KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC

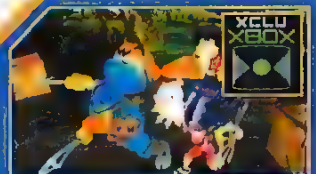
INFOS

DEVELOPPEUR : BOWARE

EDITEUR : LUCASARTS

GENRE : RPG

Celui-ci, on y croit tellement qu'on lui a déjà consacré un dossier complet dans le numéro 3. Développé par Bioware (Baldur's Gate I et II), il propose une aventure épique 4000 ans avant les trilogies cinématographiques, à l'époque où les Sith étaient encore tout-puissants. Excitant !



KUNG FU CHAOS

DEVELOPPEUR : JAM

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION

Kung Fu Chaos mélange les hommages aux films d'arts martiaux des années 70 et un univers au design largement inspiré des cartoons. Visuellement, ça donne une pêche certaine, d'autant que le jeu promet des personnages hauts en couleur.



LAMBORGHINI

DEVELOPPEUR : JAGE

EDITEUR : JAGE

GENRE : COURSE

Fon de sa superbe licence, Jage promet de déployer une bonne partie de l'écurie Lamborghini dans un jeu de course qui s'annonce plutôt bien. Particulièrement impressionnant d'un point de vue graphique, ce titre sera également jouable sur le Xbox Live pour des courses endiablées en Multi !

LEGEND OF WRESTLING 2

DEVELOPPEUR : BACULAM

EDITEUR : BACULAM

GENRE : BASTON

Et un titre de catch, un ! C'est vraiment pour faire plaisir à Berber, même si le précédent opus n'avait vraiment pas convaincu. Celui-ci fera-t-il mieux ? Les combats sont graphiques et à la hauteur et, surtout, un vrai gameplay. Un jeu attendu, en fait, pas vraiment.



JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH

DEVELOPPEUR : REBELLION

EDITEUR : VIVENDI

GENRE : ACTION

Il est toujours agréable de retrouver une licence aussi gaie et fleur bleue que Judge Dredd... Dans une cité futuriste où les juges édictent les lois au moment où ils les appliquent, si possible du bout du canon, Dredd doit lutter une fois de plus contre le Judge Death.



JURASSIC PARK: PROJECT GENESIS

DEVELOPPEUR : BLUE TONGUE

EDITEUR : VIVENDI

GENRE : STRATEGIE

Les scientifiques ne se contentent pas de faire des boulettes, ils soufflent même l'idée aux joueurs. Ce titre propose de prendre les commandes d'un parc bourré de dinosaures dans un jeu de gestion qui risque bien de mener à la catastrophe !



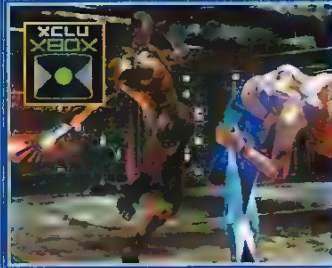
KAKUTO CHOJIN

DEVELOPPEUR : DREAM PUBLISHING

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : BASTON

Le fameux jeu de baston de Microsoft Japon vient enfin de sortir aux USA et ne devrait pas tarder en Europe. Au programme, de superbes cinématiques et un gameplay qu'on aimerait voir amélioré avant la sortie dans nos contrées. Allez, encore un effort, les gars !



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX: LES DEUX TOURS

DEVELOPPEUR : STORMFRONT

EDITEUR : EA

GENRE : ACTION

Après une Commencement de l'Anneau un peu décevante, tous les espoirs des fans de Tolkien se reportent sur la conclusion, incarnée ici par Les Deux Tours. Un titre efficace qui a déjà rencontré un succès mérité sur PS2, pour un challenge dans la grande tradition des Best'em all.





LOTUS CHALLENGE

DEVELOPPEUR : ITTUS
EDITEUR : ITTUS
GENRE : COURSE

Adaptation d'un jeu qui n'avait guère convaincu sur PS2, ce Lotus Challenge semble prêt à faire son mea culpa. Ainsi l'éditeur annonce-t-il de profonds remaniements des graphismes, du gameplay, du design des pistes et autres petits détails.



MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER

DEVELOPPEUR : VANTHOS
EDITEUR : GRAVE
GENRE : ACTION

Sur le papier, Mace Griffin s'annonce comme plutôt sympathique. On y joue le rôle d'un ancien flic de l'espace, dans sa quête de vengeance. Un scénario de longue haleine qui partagera l'action entre des scènes de FPS et des combats dans l'espace.



MALICE : KAT'S TALE

DEVELOPPEUR : ARGONAUT
EDITEUR : SIERRA
GENRE : ACTION

Il fut une époque où les graphismes de Malice avaient impressionné toute la presse. Le temps a passé et Malice a tardé à sortir. Et c'est tant mieux, si les développeurs ont achevé de gommer les quelques défauts d'un jeu franchement sympathique.

MIDTOWN MADNESS 3



INFOS

DEVELOPPEUR : DIGITAL ILLUSIONS
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : COURSE

Sur PC, le premier Midtown Madness bénéficie encore à l'heure actuelle d'une réputation légendaire. Sur un support où les titres les plus funs se faisaient rares face au sérieux des simulations de course, le titre de Microsoft avait réhabilité le délire mécanique dans les grandes avenues des cités américaines. Dans ce troisième opus, exclusivement sur Xbox, l'action se déroule désormais dans Washington DC et... Paris ! C'est peu dire si nous autres, joueurs hexagonaux, sommes gâtés, avec une capitale en partie reconstituée pour des courses effrénées. Même le trafic et les piétons n'ont pas été oubliés, avec ça et là quelques bons gros clichés amusants sur la France vue par les Américains. Pas moins de 30 véhicules seront disponibles, de la Mini Cooper jusqu'aux gros camions.

MAFIA

INFOS

DEVELOPPEUR : ILLUSION SOFTWARES
EDITEUR : TAKE 2
GENRE : ACTION / AVENTURE

Véritable hit sur PC, ce Mafia représente l'un des portages les plus attendus des prochains mois. Sorte de GTA III en plus beau mais plus linéaire, il propose un univers inspiré des années 20, à l'époque où la prohibition était en vigueur.



MERCEDES BENZ WORLD RACING

INFOS

DEVELOPPEUR : SYNETIC
EDITEUR : TDK
GENRE : COURSE

Non seulement Mercedes Benz World Racing permettra de conduire les plus beaux fleurons de la marque allemande, mais il promet également d'offrir un moteur 3D superbe et respectueux de la physique. Il devrait même y avoir un vrai scénario et des missions... À suivre !



MAXIMUM CHASE

DEVELOPPEUR : GENKI
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION

Maximum Chase fait partie de ces titres développés par Microsoft Japon et dédié avant tout au marché nippon. Prévu pour bientôt en Europe, il promet des courses poursuites trépidantes, des situations très cinématographiques et de l'action franchement orientée arcade.



METAL DUNGEON

DEVELOPPEUR : PANTHER SOFTWARE
EDITEUR : XICAT
GENRE : RPG

Metal Dungeon fait partie de ces RPG typiquement nippons dont la Xbox manque encore un peu. Une bonne raison pour suivre de près ce jeu situé dans un univers futuriste très cyberpunk où le joueur sera amené à combattre des armées de cyborgs. Qui a dit "subtil" ?



MGS 2 : SUBSTANCE

DEVELOPPEUR : KONAMI
EDITEUR : KONAMI
GENRE : ACTION / AVENTURE

Après le Sam Fisher de Splinter Cell, la Xbox accueille enfin le légendaire Snake. Snake, autre figure de l'infiltration ludique. Par rapport à Metal Gear Solid 2, on nous promet quelques niveaux inédits, une flopée de VR missions et quelques petits modes de jeu originaux.



MIDNIGHT CLUB II

DEVELOPPEUR : ANGEL STUDIOS
EDITEUR : TAKE 2
GENRE : COURSE

Dans la grande tradition des jeux de course urbains, Midnight Club II reprendra le concept éprouvé de son prédécesseur. Dans L.A., Paris ou Tokyo, il devrait être possible d'emprunter n'importe quel chemin pour parvenir à l'arrivée, en toute liberté.



NINJA GAIDEN

DEVELOPPEUR : TECMO
EDITEUR : TECMO
GENRE : ACTION



Vous trouviez Hayabusa classieux dans *Dead or Alive 3* ? Attendez de le voir en ninja casse-cou dans le hit en puissance de Tecmo. Il ne sera d'ailleurs pas le seul point commun entre les deux jeux, puisque *Ninja Gaiden* reprend le moteur 3D du titre de baston vedette de la Xbox. Un moteur qui a fait couler beaucoup d'encre et défini pour longtemps la qualité graphique sur notre console. Eh bien, les nouvelles aventures d'Hayabusa devraient exploser ces critères, puisque loin de ne proposer que quelques tableaux 3D plus ou moins interactifs, c'est à une action non-stop que les développeurs nous convient désormais. En matière de scénario, on hérite de la traditionnelle histoire de vengeance nippone, avec le clan de Ryu Hayabusa massacré par le dernier empereur mafieux en date. Un gros prétexte pour aligner des scènes d'action et de voltige comme vous n'en avez jamais vu sur un écran TV. D'ores et déjà, la palette d'animation du héros semble hallucinante, tant dans les combats que dans les acrobaties. Il faut le voir marcher sur les murs pour fondre l'instant d'après sur ses adversaires ! Un rêve de gamer, en somme.

MORTAL COMBAT
DEADLY ALLIANCE

DEVELOPPEUR : MIDWAY
EDITEUR : MIDWAY
GENRE : ACTION



Le plus gore des jeux de baston est de retour ! Scorpion, Raiden et Sub-Zero seront au rendez-vous, même si on nous promet également quelques combattants totalement inédits. En tout, 21 participants seront réunis pour un tournoi aussi impressionnant que violent... Et, pour une fois, maniable ?



OPERATION FLASHPOINT: COLD WAR CRISIS

DEVELOPPEUR : BOHEMIA INTERACTIVE
EDITEUR : CODEMASTERS
GENRE : ACTION / STRATEGIE

Sur PC, *Operation Flashpoint* avait su convaincre tous les amateurs de FPS tactiques, essentiellement grâce à un environnement particulièrement immersif. La guerre comme vous ne l'avez jamais vécue, la Xbox l'offre désormais assortie d'une campagne supplémentaire : Résistance.



DEVELOPPEUR : REYARON
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : ACTION

Levance juteuse, tant financièrement que d'un point de vue scénaristique, *Minority Report* proposera une nouvelle aventure pour l'agent Anderton, tout au long d'une quinzaine de niveaux. Mais Tom Cruise n'a pas cédé les droits sur son image.



DEVELOPPEUR INFOSIGNES

Le personnage d'Ethan Hunt se retrouve sur Xbox qu'au cinéma propose une douzaine de missions par plein de gadgets uniques d'



DEVELOPPEUR : AC

Les jeux de Mechs sont très appréciés au Japon, ce qui justifie toute une industrie locale. Certes, ce Murokumo ne compte pas pour faire dans la dentelle.

DEVELOPPEUR : VICTOR INTERACTIVE
EDITEUR : MICROSOFT
GENRE : ACTION

Avec la sortie japonaise du Xbox Live en janvier prochain, beaucoup de titres seront disponibles, dont ce *Muzzle Flash*, jeu d'action à la troisième personne, il met en scène un environnement très militaire et tactique pour des opérations regroupant de 1 à 8 joueurs.



DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : SPORT

Prochaine mouture de la célèbre série de basket de Sega, cette cuvée 2003 propose quelques améliorations notables. Ainsi verra-t-on les joueurs littéralement transpirer ! La physique sera également améliorée, et il sera aussi possible de participer à des matchs sur le Live.



DEVELOPPEUR : EA
EDITEUR : EA
GENRE : SPORT

Avec cette série, EA Sports revient aux sources du basket, dans la rue. Franchement plus orienté arcade que les autres titres de l'éditeur, ce *NBA Street 2* promet d'introduire la dure loi des ghettos dans les règles du basket. Une bonne alternative à *Street Hoops*.



DEVELOPPEUR : MIDWAY
EDITEUR : MIDWAY
GENRE : SPORT

Les simulations de foot américain continuent de pointer la bout de leur nez en Europe, et celle de Midway semble bien partie. En tout cas, l'an dernier sur Xbox, la version 2002 sur Xbox avait déjà su convaincre aux USA par son mélange de réalisme et d'action intense.





ORCHID

DEVELOPPEUR : ARGONAUT
EDITEUR : NOTERMINE
GENRE : ACTION / AVENTURE

A vue de nez, Orchid pourrait bien partager une parenté étonnante avec le Oni de Bungie : une héroïne mignonne et frêle, mais capable des prouesses martiales les plus spectaculaires ? Ici, le ton sera aux comics, avec du cel-shading à gogo.



O.T.O.G.I.

DEVELOPPEUR : FROM SOFTWARE
EDITEUR : NINE
GENRE : ACTION

Parmi les jeux qui nous arrivent du Japon, O.T.O.G.I. n'est pas le moins intéressant : la parenté avec un Devil May Cry ou un Onimusha saute aux yeux dès les premières images, tout comme la taille et l'allure incroyable de certains ennemis.



OUTLAW VOLLEYBALL : SPIKE OR DIE

DEVELOPPEUR : HYPOPIX
EDITEUR : DK
GENRE : SPORT

Dans la lignée d'Outlaw Golf, ce jeu de volley devrait jouer la carte de la dérision et du fun plutôt que celle de la simulation à tout prix. Outlaw Volleyball surfera sur la vague DOA Beach volley en attirant les joueuses sérieuses.

PANZER DRAGON ORTA



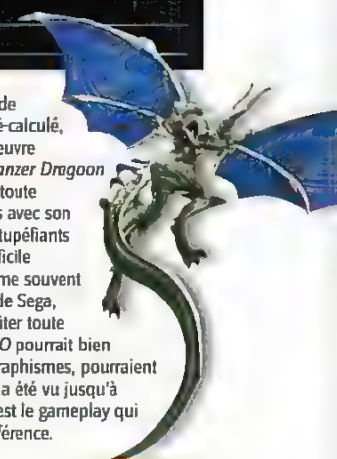
INFOS

DEVELOPPEUR : SEGA

EDITEUR : SEGA

GENRE : ACTION

Imaginez un shoot à dos de dragon sur un chemin pré-calculé, avec une marge de manœuvre minimum ? Le premier Panzer Dragoon sur Saturn avait déjà ravi toute une génération de gamers avec son mélange de graphismes stupéfiants et d'action trépidante. Difficile à expliquer, puisque comme souvent avec les jeux miraculeux de Sega, il faut y jouer pour en goûter toute la valeur. Aujourd'hui, PDO pourrait bien renouveler l'exploit. Les graphismes, pourraient bien dépasser tout ce qui a été vu jusqu'à présent sur Xbox. Mais c'est le gameplay qui fera encore une fois la différence.



PHANTOM CRASH

INFOS

DEVELOPPEUR : GENKI

EDITEUR : PHANTAGRAM

GENRE : ACTION

Au milieu de tous les jeux de Mechs attendus, le Phantom Crash de Phantagram s'annonce comme bien meilleur que prévu. Avec un rythme à décoiffer Guldorak et toute une multitude d'options pour customiser son Mech, il y aura de quoi faire. Sans compter le Multijoueur !



PRO BEACH SOCCER

INFOS

DEVELOPPEUR : PAM

EDITEUR : WANADOO

GENRE : SPORT

Les sports de plage ont la cote, en ce moment. Mais le titre de Wanadoo se distingue par un certain sérieux, sans fioritures ni bimbo déshabillée. Pourquoi pas ? Pour le reste, aucune prétention démesurée, mais un équilibre sympathique entre le fun et la simulation.



OUTRUN 2

DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : COURSE

Le voici de retour, ce grand ancien du jeu vidéo qui fit le bonheur des salles d'arcade comme des vieux micros et consoles. Une blonde à vos côtés, une décapotable entre les mains, et la route droit devant... Une recette maintes fois exploitée depuis.



PAINKILLER

DEVELOPPEUR : PEOPLE CAN FLY
EDITEUR : DREAMCATCHER
GENRE : ACTION

Painkiller est le nom d'un héros ambigu dans un monde où l'occulte ronge les pans de la réalité. Malgré la dimension horrifique des graphismes et de l'ambiance, il s'agit avant tout d'un FPS pur et dur, doté d'une action non-stop et d'un moteur graphique prometteur.



PARIS DAKAR RALLY 2

DEVELOPPEUR : ACCLAIM
EDITEUR : ACCLAIM
GENRE : COURSE

Le premier Paris Dakar sur PS2 et PC a laissé des souvenirs impérissables en matière de médiocrité. Acclaim n'en remet pas moins le couvert avec une suite qui s'annonce plus réussie, au moins sur le plan graphique. Pour le reste, nous espérons avoir une version bientôt.



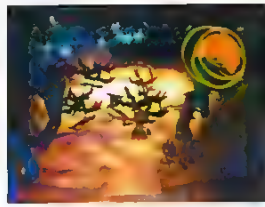
PHANTASY STAR ONLINE

DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : RPG

Ce monument du jeu online sur Dreamcast accompagne actuellement le bêta-test et la sortie du Live au Japon. On pourra ensuite découvrir en Europe ces deux titres réactualisés sur Xbox, qui combleront les nostalgiques de cette série mythique comme les amateurs de RPG online.



PSYCHONAUTS



INFOS

DEVELOPPEUR : DOUBLE FINE PRODUCTIONS

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION/AVENTURE

Elu jeu le plus original lors de l'E3 en 2002, *Psychonauts* nous met dans la peau de Raz, jeune génie de son état. Ayant rejoint le camp d'entraînement des Psychonauts, il apprendra à libérer tout son potentiel psychique. Au cours des missions qui composeront son apprentissage, Raz apprendra que quelqu'un a kidnappé des enfants prodiges afin de leur voler leurs capacités. En vue de faire partie de l'élite, il devra pénétrer tour à tour l'esprit d'individus mentalement dérangés. Ceci influera sur l'aspect des divers stages et s'illustrera par des univers complètement décalés. Pour survivre dans ce monde de brutes, Raz devra développer des aptitudes psychiques telles que la télékinésie, l'invisibilité ou la lévitation. Et la réalisation semble loin d'être à la traîne.

PROJECT GOTHAM RACING 2

INFOS

DEVELOPPEUR : BIZARRE CREATIONS

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : COURSE

Prévu pour la fin 2003, *PGR* permettra de s'affronter en link ou par le biais du Xbox Live ! En faisant votre choix parmi plus de cinquante des meilleurs modèles automobiles existants, vous pourrez sillonner à loisir des lieux aussi hétéroclites et intéressants que Hong Kong ou Edinbourg.



RAYMAN 3 HOUDLUM HAVOC

INFOS

DEVELOPPEUR : UBI SOFT

EDITEUR : UBI SOFT

GENRE : ACTION

Le Rayman nouveau arrive bientôt et il est tout beau ! Ce petit être mystérieux bénéficiera d'une belle palette de mouvements inédits et de plus de 200 animations différentes. A travers 10 mondes gigantesques, vous allez perdre la tête avec *Rayman 3* !



PRO RACE DRIVER

DEVELOPPEUR : CODEMASTERS

EDITEUR : CODEMASTERS

GENRE : COURSE

Connu aussi sous le nom de *Toca Race Driver*, ce jeu de course automobile arrive sur Xbox après un passage remarqué sur PS2. Cette version comprendra bien évidemment divers bonus comme l'ajout de six concurrents supplémentaires sur la piste.



PROJECT NOMADS

DEVELOPPEUR : RADON GAMES

EDITEUR : UBI

GENRE : ACTION/STRATEGIE

Issue de l'univers PC, ce jeu très ambitieux offre un choix de trois personnages complètement différents (armes, pouvoirs, véhicules spécifiques...) et de prendre successivement le contrôle d'immenses flottes flottantes, nées de l'explosion de la planète.



PROJECT ZERO

DEVELOPPEUR : TECMO

EDITEUR : TECMO

GENRE : ACTION/AVENTURE

Ceux qui connaissent Ring ne seront pas dépayés par l'ambiance générale du soft. Mélange pot des us et coutumes asiatiques, *Project Zero* joue la carte de l'impuissance et de la peur à son paroxysme.

RAINBOW SIX : RAVEN SHIELD

DEVELOPPEUR : RED STORM

EDITEUR : UBI SOFT

GENRE : ACTION/STRATEGIE

Après *Ghost Recon* et *Splinter Cell*, Ubi Soft et Tom Clancy reviennent à leurs premières amours en sortant un autre épisode de la saga R6. Le moteur 3D basé sur celui d'*Unreel* offrira une qualité graphique indéniable et on nous promet de nettes améliorations.



RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN : TIDES OF WAR

DEVELOPPEUR : NERVE SOFTWARE

EDITEUR : ACTIVISION

GENRE : FPS

L'un des titres majeurs PC arrive sur Xbox. Au programme, nous avons toujours droit à de l'extermination de nazis « version deluxe » et à une intense immersion de jeu. Mode Scénario en coop, réseau local et Xbox Live prévus.



RIDGE RACER

DEVELOPPEUR : NAMCO

EDITEUR : NAMCO

GENRE : COURSE

Namco vient d'annoncer la sortie d'un épisode de leur saga automobile fétiche sur Xbox. L'éditeur japonais a annoncé que les bolides disponibles seront calqués sur les modèles existants. La conduite sera le résultat d'un savant mélange entre l'arcade et la simulation.



ROBIN HOOD : DEFENDER OF THE CROWN

DEVELOPPEUR : CINEMAWARE

EDITEUR : CINEMAWARE

GENRE : ACTION/STRATEGIE

Défendez les terres de Sherwood contre les oppresseurs de Nottingham. Le jeu mettra en avant scènes de combat et de stratégie, mais aussi quantité de mini-épreuves qui viendront égayer le voleur au grand cœur qui sommeille en vous.

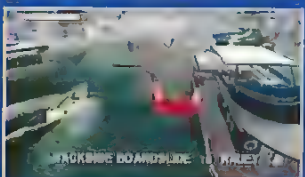




RUN LIKE HELL

DEVELOPPEUR : INTERPLAY
EDITEUR : VIVENDI
GENRE : ACTION/AVENTURE

Après une récente version PS2, Interplay revient sur Xbox en annonçant une nette amélioration des graphismes et une compatibilité avec le système online de Microsoft (téléchargement de niveaux, de nouveaux persos...).



SHAUN MURRAY'S PRO WAKEBOARDER

DEVELOPPEUR : SHABA GAMES
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : SPORT

Après les Tony Hawk et autre Kelly Slater, Activision continue sur sa lancée de jeux de sport extrême en apportant du wakeboard avec Shaun Murray. L'animation de l'eau reprendra le procédé utilisé dans Kelly Slater.



SHADE : WRATH OF ANGELS

DEVELOPPEUR : DICKERLEIGH SOFTWARE
EDITEUR : SG DIFFUSION
GENRE : ACTION/AVENTURE

Ce survival horror nous réserve des surprises, bonnes et moins bonnes. Commençons par le positif. Shade nous réserve une cinquantaine de niveaux d'action et d'enigmes se déroulant harmonieusement. La mauvaise nouvelle ? Le démon qui sommeille en nous est peut-être le plus grand ennemi.

SOLDIER OF FORTUNE 2 DOUBLE HELIX



INFOS

DEVELOPPEUR : RAVEN SOFTWARE
EDITEUR : ACTIVISION
GENRE : FPS

Réaliste et sanglant, Soldier of Fortune 2 pose ses cartouches sur Xbox et offre la possibilité aux plus endurcis des frappeurs de s'affronter online (vive le Xbox Live !). La force du titre résidera bien évidemment dans la variété de ses maps (générateur aléatoire des cartes), ainsi que de ses modes en multijoueur (Deathmatch, Team Deathmatch, Elimination et Infiltration). Cependant, ce qui a toujours fait le succès de la série demeure sa réalisation globale extrêmement soignée. Raven Software a placé la barre très haut avec le premier épisode et compte bien récidiver avec cette suite. La localisation des dégâts est une nouvelle fois très précise (une trentaine de points d'impact ont été intégrés) et les armes à portée de main totalement jubilatoires. A ne pas mettre entre toutes les mains.

SEA DOGS 2

INFOS

DEVELOPPEUR : BETHESDA
EDITEUR : BETHESDA
GENRE : RPG

Bethesda nous sert une version « pirate » de leur onirique Morrowind. Ce sera l'occasion de visiter l'océan, ses énigmatiques îles et de se battre contre vents et marées. A l'instar de leur titre-phare, l'aventure promet d'être énorme et les possibilités quasi infinies. A suivre de très près.



SHINING LORE

INFOS

DEVELOPPEUR : PHANTAGRAM
EDITEUR : PHANTAGRAM
GENRE : RPG

Avec un visuel mignon mais loin d'être exceptionnel, Shining Lore fut le premier MMORPG annoncé sur Xbox. Phantagram oblige, il reste très flou au niveau des infos. Pour l'instant, cela se rapproche plus des produits PC japonais que de Fantasy Star Online. Patience est mère de sûreté donc.



SHAYDE : MONSTERS VERSUS HUMANS

DEVELOPPEUR : METRO 3D
EDITEUR : METRO 3D
GENRE : FPS

Dans la lignée d'Unreal Championship, Shayde nous offrira un FPS jouissif jouable via le Xbox Live. La richesse de son mode Scénario le démarquera de son illustre modèle. On espère que la réalisation évoluera dans le bon sens.



SHENMUE 2

DEVELOPPEUR : SEGA
EDITEUR : SEGA
GENRE : ACTION/AVENTURE

Après un très long voyage, Ryo Hazuki revient enfin pour le plus grand bonheur de tous ses fans. Au passage, il aura subi un léger lifting et aura appris à parler anglais. Dans ses bagages, il a ramené un appareil photo fraîchement acquis ainsi qu'un DVD spécial souvenirs.



SHREK SUPER PARTY

DEVELOPPEUR : MASS MEDIA
EDITEUR : TDK
GENRE : ACTION

Après Mario, Sonic et autre Crash Bandicoot, Shrek organise à son tour une fête en compagnie de tous ses amis. Un à quatre joueurs pourront se défier ou s'allier à travers la trentaine de mini-jeux proposés en vue de gagner du jus de cafard. Beurk !



SNIPER ELITE

DEVELOPPEUR : REBELLION
EDITEUR : WANADDO
GENRE : ACTION

Ce jeu d'action développé par Rebellion mise tout sur l'arme favorite des « frappeurs de l'ombre » : le fusil à lunette. Les programmeurs étudient actuellement la possibilité de nous laisser jouer les snipers non seulement en multi, mais aussi via le Xbox Live !



STARCRAFT GHOST



INFOS

DEVELOPPEUR : BLIZZARD

EDITEUR : VIVENDI

GENRE : ACTION/STRATEGIE

Avec ce jeu d'infiltration qui s'annonce techniquement merveilleux, on va enfin pouvoir savoir ce qui se passe lors de l'envoi d'une unité Ghost en terrain inconnu. A la vue des différentes vidéos, personne ne pouvait se douter du travail colossal que fournirait un tel soldat. Ce sera bientôt à nous de pouvoir prendre le contrôle de ce pion, de goûter aux joies des pouvoirs psioniques (des capacités psychiques surdéveloppées) et autres aptitudes de combat. Nous ferons donc la connaissance de Nova, qui a subi un rude entraînement, aussi bien physique que mental, depuis près de 20 ans. Pour mener à bien les missions qui lui seront confiées, notre héroïne devra se servir des armes empruntées aux humains comme aux aliens et pourra utiliser des véhicules.

SOUL CALIBUR 2

INFOS

DEVELOPPEUR : NAMCO

EDITEUR : NAMCO

GENRE : BASTON

Welcome back to the stage of history ! La suite du plus grand jeu à l'arme blanche revient dans une version s'annonçant aussi belle et technique que son prédécesseur. Les compositions musicales seront toujours aussi magistrales et il est de plus en plus question d'un mode online.



STRIDENT THE SHADOW FRONT

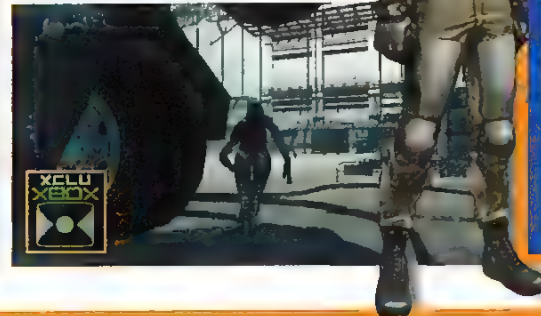
INFOS

DEVELOPPEUR : PHANTAGRAM

EDITEUR : PHANTAGRAM

GENRE : ACTION/AVENTURE

En plus de Duality, Phantagram nous prépare un autre titre fort avec Strident. Jouant la carte du jeu d'action à la sauce manga/cyberpunk, Strident semble bénéficier d'une réalisation à la hauteur de Splinter Cell.



SPIKE OUT X-TREME

DEVELOPPEUR : SEGA

EDITEUR : SEGA

GENRE : ACTION

Aucune info vraiment précise sur le beat'em up de Sega qui a révolutionné le genre en arcade. Simplement la perspective de pouvoir s'y essayer en réseau et en on line ! Encore une bonne raison de se mettre au Xbox Live.



STAKE

DEVELOPPEUR : GAMENESS ART SOFTWARE

EDITEUR : BIG BEN

GENRE : ACTION

Dans la lignée de Power Stone, Stake développera les joies du beat'em up sauvage. On pourra se déchaîner sur des adversaires humains sur le net avec ses amis. En Multipoueur, l'écran sera partagé en quatre. On espère que la réalisation surra-



STREET RACING SYNDICATE

DEVELOPPEUR : EUTECHNIX

EDITEUR : SDO

GENRE : COURSE

Pour le Funous inspire de plus en plus les programmeurs de jeu vidéo. Après Bumout 2, un autre jeu de course s'annonce comme étant un « F&F-like ». Créez votre pilote et ayez défilé les autres terribles du b tume dans des duels automobiles virtuoses !

STEEL BATTALION

DEVELOPPEUR : CAPCOM

EDITEUR : CAPCOM

GENRE : SIMULATION

Que dire de ce jeu totalement en marge de la production made in Capcom habituelle ? Il s'agit d'une « vraie » simulation de mechas nous mettant aux commandes d'une imposante manette de quarante boutons. Interdit aux petits joueurs !



SUDEKI

DEVELOPPEUR : CLIMAX

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : RPG

En bon RPG « à la jap » qui se respecte, Sudeki proposera des innovations de taille. Par exemple, les combats quasi en temps réel nous obligeront à switcher entre les persos et prendre rapidement les bonnes décisions. Enfin, les effets spéciaux sont carrément sublimes.



SWAT : GLOBAL STRIKE TEAM

DEVELOPPEUR : ARGONAUT

EDITEUR : VIVENDI

GENRE : ACTION/STRATEGIE

Un mélange de Rainbow Six et de Virtua Cop, cela vous tente ? Bien, il s'agit du pari audacieux qu'ont fait les programmeurs d'Argonaut. Loin du principe mis en avant par son grand frère, ce SWAT-là se veut plus arcade dans le concept.



TAO FENG : FIST OF THE LOTUS

DEVELOPPEUR : STUDIO GIGANTE

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : BASTON

Les jeux de baston manquent sur Xbox ? Ou à cela ne tiennent, voici venir Tao Feng avec son lot de nouveautés ! Utilisation du décor, pouvoirs spéciaux grandiloquents, choix du style de combat en temps réel... Un peu de classicisme ne fait pourtant de mal à personne.



THIEF 3

INFOS

DEVELOPPEUR : ION STORM

EDITEUR : EIDOS

GENRE : ACTION/STRATEGIE

L'un des pionniers de l'infiltration s'apprête à débarquer sur Xbox. Bénéficiant du puissant moteur graphique d'Unreal, ce jeu nous plongera dans univers médiéval/technologique. On y jouera Garrett, le voleur le plus célèbre du jeu vidéo, l'ancêtre de Sam Fisher en quelque sorte. Tiens, en parlant de Splinter Cell, Thief 3 nous obligera à attaquer les ennemis dans le dos et à cacher leurs corps sous peine d'alerte générale. Dans le même registre, les sources de lumière et le jeu d'ombres très performant nous imposeront une vigilance sans commune mesure, nos assaillants ayant une IA qui va bien au-delà du « moi vois, moi tue ». On nous promet un gros scénario digne d'un Deus Ex plutôt qu'une succession de missions s'enchaînant de manière linéaire.



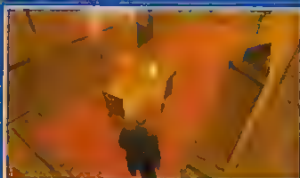
TEMPLAR

DEVELOPPEUR : 1337GAMES

EDITEUR : 1337

GENRE : ACTION/AVENTURE

A l'instar d'un Enclave, Templar donnera naissance à un jeu d'action/aventure en vue à la troisième personne et nous invitera à nous hasarder au temps des chevaliers. Découvrons les secrets qui entourent l'ordre regé par les puissants moines guerriers.



THE GREAT ESCAPE

DEVELOPPEUR : HYDRAL GAMES

EDITEUR : SO

GENRE : ACTION/AVENTURE

Adaptation du célèbre film au titre éponyme (avec Steve McQueen), The Great Escape allie plusieurs genres (action, infiltration) afin de coller le plus fidèlement possible à la pellicule. Prenez la poudre d'escampette au guidon d'une moto sous le nez des nazis.



THE LAST NINJA

DEVELOPPEUR : STUDIO 3

EDITEUR : INDETERMINE

GENRE : ACTION

Titré d'un classique des années 80 (sur Commodore 64), le jeu se jouera un peu à la manière d'un Tenchu et les missions se finiront de bien des façons. Techniquement, le jeu semble honorable tout en conservant une touche old school.

TEAM SAS

INFOS

DEVELOPPEUR : RAGE

EDITEUR : RAGE

GENRE : ACTION/STRATEGIE

Décidément, c'est la mode des jeux d'action/tactique à la sauce romancière (le titre complet est Andy McNab : Team SAS). Pour le moment, on peut tout juste dire que les graphismes sont assez inhabituels pour le genre et que l'action se déroulera principalement dans la jungle.



TOP SPIN

INFOS

DEVELOPPEUR : MICROSOFT

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : SPORT

Peu d'infos sur cette future production, mais quelles infos, et surtout, quelles photos ! Voyez vous-mêmes : possibilité de jouer online, modélisations de qualité, graphismes et animation au top... Si, le fond suit la forme, Microsoft risque bien de détenir un sérieux concurrent pour Virtua Tennis.



THE LOST

DEVELOPPEUR : CRAVE

EDITEUR : UBI SOFT

GENRE : ACTION

Jeu d'action en vue à la troisième personne comme Enclave, The Lost vous mettra dans la peau d'Aminda Wright et vous obligera à plonger en Enfer ! La particularité du soft est que l'on pourra faire appel à trois êtres atypiques : Corruption, Instinct et Shadow.



THE MATRIX

DEVELOPPEUR : SHINY ENTERTAINMENT

EDITEUR : INFOGRADES

GENRE : ACTION

Personne ne croyait une adaptation en jeu de Matrix possible... et pourtant Shiny est sur le point de nous le proposer. Ce jeu d'action nous servira du Bollet time à toutes les sauces et on peut s'attendre à des scènes de combat et de gunfight parfaitement chorégraphiées.



TORK

DEVELOPPEUR : TWAK

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION

Avec des graphismes très mignons et un gameplay qui semble à la hauteur, Tork risque bien de créer la surprise dans le domaine de la plateforme. On notera que notre petit homme des cavernes pourra se transformer en Sasquatch (entre autres) pour balayer ses adversaires.



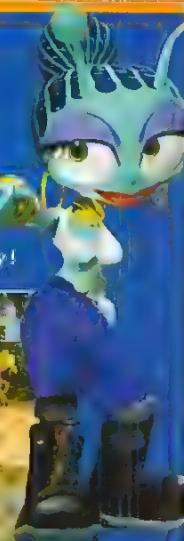
TOE JAM & EARL III

DEVELOPPEUR : SEGA

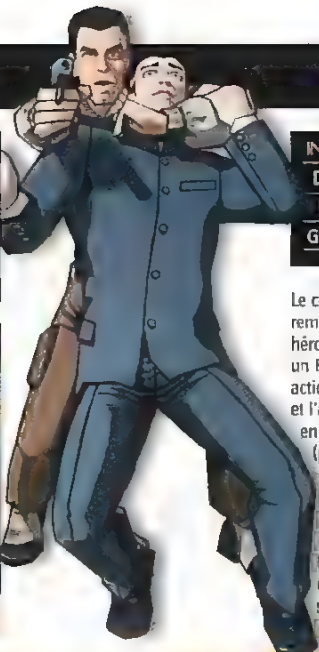
EDITEUR : SEGA

GENRE : ACTION/AVENTURE

Voilà ! Les aliens les plus groovy de l'histoire des jeux vidéo reviennent « version next gen ». C'est toujours aussi déjanté et coloré, la bande-son fait dans le hip hop et les sales Earthlings sont encore de la partie. Yeah funky !



XIII



INFOS

DEVELOPPEUR : UBI SOFT

EDITEUR : UBI SOFT

GENRE : ACTION/STRATEGIE

Le célèbre héros de bande dessinée va faire un tour remarqué sur console. Tout de cet shading vêt, notre héros au patronyme emblématique s'affichera dans un FPS tactique qui s'annonce haut en couleurs ! Les actions envisageables dans le jeu sont nombreuses et l'arsenal mis à disposition, conséquent. L'aventure en elle-même promet d'être longue et rebondissante (près de 40 missions réparées en phase d'action pure et d'infiltration et relatant les cinq premiers tomes de la série) mais ce sont les modes multi qui, une fois de plus, vont nous attirer le plus. L'un d'eux intitulé « Cover me » offrira la chance à deux amis de s'entraider de la plus originale des manières : un sniper couvrant son coéquipier qui devra aller récupérer le drapeau adverse.

UNSEEN YAGER

INFOS

DEVELOPPEUR : MICROSOFT

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : ACTION/AVENTURE

Ils sont parmi nous ! Vous devrez démasquer ces êtres maléfiques, invisibles aux yeux des mortels ! Se jouant comme Buffy, ce jeu d'action/aventure se veut fantastique sous tout point de vue. La réalisation est pour l'instant nickel et les combats ont une pêche incroyable.



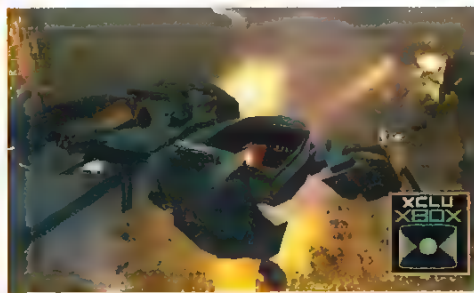
INFOS

DEVELOPPEUR : YAGER

EDITEUR : THQ

GENRE : ACTION

Assurément le plus gros titre de la gamme THQ ! Avec une réalisation prometteuse et une profondeur de jeu indéniable, Yager s'apparentera à un shoot 3D. L'interaction avec les PNJ sera primordiale dans le jeu et les ennemis réagiront de manière très cohérente selon vos actions.



TRUE CRIME : STREETS OF LA

DEVELOPPEUR : LUXOPHON

EDITEUR : ACTIVISION

GENRE : ACTION

On dirait que GTA et Max Payne ont fait des petits et True Crime en fait partie. Mélange de scènes de combat, de nightlights et de courses-poursuites endiablées, ce jeu saura peut-être tirer son épingle du jeu. Les possibilités semblent nombreuses.



TRUE FANTASY LIVE ONLINE

DEVELOPPEUR : LEVEL 5

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : RPG

Dans ce MMORPG « à la jap », on pourra vraiment façonner un perso à sa guise et chaque action entreprise aura une réelle répercussion sur la suite des événements.



VEXX

DEVELOPPEUR : ACCLAIM

EDITEUR : ACCLAIM

GENRE : PLATES FORMES

En vue de se démarquer de la concurrence, l'éditeur américain n'a rien trouvé de mieux que de créer l'anti-Mario (rien que ça !). Comprenez par là que le soft sera dark à souhait et que l'on aura droit à une sorte de Dante version SD !

WILD RINGS

DEVELOPPEUR : PAON

EDITEUR : MICROSOFT

GENRE : BASTON

Créez votre combattant parfait en lui attribuant l'un des onze styles de combat proposés puis envoyez-le se mesurer à une centaine de brutes sans nom. On retiendra un mode 4 joueurs fort bienvenu ainsi qu'une compatibilité Xbox Live pour télécharger des coups.



WWE RAW 2

DEVELOPPEUR : ANCHOR

EDITEUR : THQ

GENRE : SPORT

C'est Berreb qui va être content ! Au programme de ce second opus, 45 superstars du catch et pléthore de modes de jeu. Le soft paraît plus beau que son prédécesseur, le moteur graphique ayant été grandement amélioré. Préparez-vous à des Royal Rumbles mémorables !



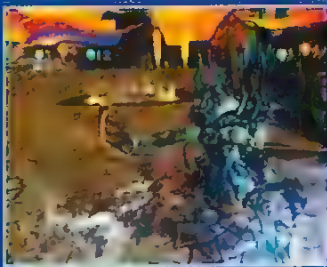
WRATH

DEVELOPPEUR : THE COLLECTIVE

EDITEUR : LUCASARTS

GENRE : BASTON

Une fois n'est pas coutume, LucasArts va lancer sur le marché un jeu qui n'a rien à voir avec ses licences ciné. Mettant des joutes entre des monstres issus de diverses mythologies, Wrath pourra bien plaire à tous les fans de Rampage, King of the Monsters et même Godzilla !



X-MEN : WOLVERINE'S REVENGE

DEVELOPPEUR : GENEPOOL SOFTWARE

EDITEUR : ACTIVISION

GENRE : ACTION

Le plus charismatique des X-Men revient dans une aventure solo où il devra trouver un remède dans les quarante-huit heures sous peine de mourir. Fans de Serval, de Magneto, de griffes acérées et d'Adamantium, préparez-vous à une véritable boucherie. Ça va trancher !





Cyril Berrebi
Fonction : RCA
Ma bonne résolution 2003
Me trouver autre chose
que le jeu vidéo comme
hobby. Pourquoi pas
les femmes et le curling ?



Cyrille Tessier
Fonction : RC
Ma bonne résolution 2003
Etre encore plus « so
scottish » et dégommer
ceux qui me provoquent
sur le Live.



Frédéric Brunet
Fonction : chef de rub
Ma bonne résolution 2003
Je promets de ne pas
m'absenter plus de 10
minutes de mon bureau.
Enfin, je vais essayer...



Ghislain Masson
Fonction : pigiste
Ma bonne résolution 2003
Me faire une nouvelle
permanente, arrêter
de regarder *Star Trek*
et jouer enfin à *Halo*.



Jean-François Mariotti
Fonction : pigiste
Ma bonne résolution 2003
Moins parler de sexe,
d'alcool et de cinéma.
Bref, suivre assidûment
ma psychothérapie.



Lâm Hua
Fonction : pigiste
Ma bonne résolution 2003
Conserver brillamment
mon titre de Reine de la
Nuit et rendre mes textes
à l'heure, ou presque !



Dominique Molinaro
Fonction : pigiste
Ma bonne résolution 2003
Refourguer à un autre
pigiste l'immense
privilège de tester des
jeux nazes.



Keem Tran
Fonction : pigiste
Ma bonne résolution 2003
Arrêter de disputer le titre
de Roi de la Nuit à Lâm.
Je ne tiens pas assez
l'alcool...

XPERTISE

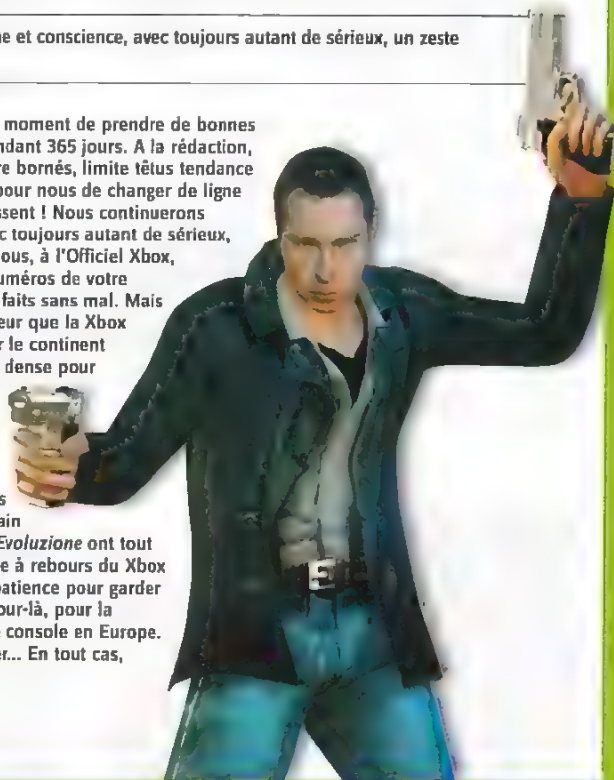
SOMMAIRE - MODE D'EMPLOI

BONNES RESOLUTIONS !

« Nous continuerons à noter les jeux en notre âme et conscience, avec toujours autant de sérieux, un zeste de mauvaise foi, et surtout, avec amour ! »

Eientôt la nouvelle année : c'est le moment de prendre de bonnes résolutions que l'on doit tenir pendant 365 jours. A la rédaction, nous sommes assez obstinés, voire bornés, limite têtus tendance tête de mule... Hors de question pour nous de changer de ligne de conduite avec les mois qui passent ! Nous continuerons à noter les jeux en notre âme et conscience, avec toujours autant de sérieux, d'objectivité, et surtout, avec amour ! Car chez nous, à l'Officiel Xbox, les jeux vidéos, c'est notre passion... Les onze numéros de votre magazine préféré parus à ce jour ne se sont pas faits sans mal. Mais qu'importe la douleur, étant donné tout le bonheur que la Xbox nous a apporté en moins d'un an d'existence sur le continent européen. L'actualité des tests est étonnamment dense pour un mois de janvier : les retardataires qui ont loupé le train de Noël font de leur mieux pour coller au wagon. On a tout de même l'impression fugace de ramasser les miettes du festin de Noël... Heureusement que *Dead to Rights* est là pour remonter le niveau global ! Pas d'inquiétude à avoir pour le futur, le mois prochain promet d'être chargé : *Steel Battalion* et *Racing Evolution* ont tout le potentiel pour enflammer les foules. Le compte à rebours du Xbox Live a commencé et il va falloir faire preuve de patience pour garder son calme jusqu'au mois de mars prochain. Ce jour-là, pour la première fois, le online sera disponible sur notre console en Europe. Une nouvelle ère pour le jeu vidéo va commencer... En tout cas, pour nous, le 1er janvier tombera un 14 mars !

FREDERIC BRUNET
Chef de rubrique Xpertise



Vous remarquerez certainement des différences de qualité entre les images des jeux testés dans cette rubrique. Explication : selon la version mise à notre disposition par l'éditeur, nous employons une carte d'acquisition vidéo (images pas très nettes) ou un système de capture réseau propre à la Xbox, offrant de bien meilleurs résultats. Nous utilisons aussi des images mises à disposition par les développeurs, de très bonne qualité également. Cependant, nous veillons à ce que tout soit conforme à la réalité et n'embellisse ou n'enlaidisse le jeu... Impartialité avant tout !

LE SYSTEME DE NOTATION

De 0 à 5

De 6 à 9

De 10 à 13

De 14 à 17

18 et plus



Scandaleux !
Ce jeu n'aurait
jamais dû être mis
en vente tant
ses carences sont
inacceptables.
Complètement raté
sur la forme et
le fond, il ne mérite
que l'oubli.



**Des gros
soucis**
de conception
empêchent ce jeu
d'atteindre la
moyenne. Même si
vous aimez le genre,
il existe toujours
une alternative. A
acheter en soldes...



**C'est pas mal,
mais...**
C'est ainsi que
l'on peut résumer
nos sentiments
devant un jeu ayant
obtenu une telle
note. Jetez un œil
dessus si le thème
vous intéresse.



**Un bon titre,
qui saura vous
occuper et vous
réjouir. Il mérite
l'investissement
et se positionne
comme un classique
dans sa catégorie.
Achetez-le, vous
ne le regretterez pas.**



**Chef-d'œuvre
en vue ! Rares
seront les jeux à
obtenir l'appellation
Elite... Ces titres
rendront vos amis
verts d'admiration
devant tant de
raffinement et de
débauche technique.**

LE TEXTE

Une argumentation concise qui examine les points forts et les défauts du titre. Le testeur y exprime son avis en toute liberté.

IMAGE

Faites-vous une idée des graphismes.

ENCADRE

L'un des points les plus intéressants du jeu est ici expliqué en détail. Que cela soit l'éventuel mode Multijoueur, un petit coup de pouce sur un passage précis ou un petit détail qui fait la différence, nous n'avons pas pu résister à l'envie de vous en dire plus !

SOMMAIRE

👉 Battle Engine Aquila	78
👉 BMX XXX	89
👉 Dead to Rights	74
👉 Furious Karting	83
👉 Monopoly Party	88
👉 Outlaw Golf	84
👉 Superman	86
👉 Toxic Grind	81
👉 Whacked!	90
👉 X-men Next Dimension	82



LES ICONES

Le premier symbole vous indique que ce jeu est une exclusivité de la Xbox et que vous ne le trouverez sur aucune autre console. Le deuxième signale qu'une version jouable de démonstration est disponible sur le DVD qui accompagne le magazine : vous pourrez y jouer une fois la lecture terminée (ou avant si vous n'êtes pas patient...). Enfin, le dernier vous signale la présence d'une vidéo de présentation incluse dans le DVD.

LE PAVE VERDICT

La synthèse du texte principal. Sa lecture est un bon moyen pour se faire rapidement une idée avant de se plonger dans le texte.

INFOS PRATIQUES

Vous trouverez ici les petits renseignements indispensables pour mieux connaître un jeu. Outre le nom du studio de développement, vous saurez si le titre possède ou non un mode Multijoueur, si des accessoires spécifiques sont conseillés pour sa pratique et, plus important encore, son prix ainsi que sa date de sortie.

VERDICT

GRAPHISME

La Xbox est un monstre de puissance : les jeux doivent donc nous en mettre plein les yeux !

SON

Un paramètre à ne pas négliger, surtout sur une console qui gère les effets sonores en 5.1.

JOUABILITE

Détermine la facilité de la prise en main et la cohérence du gameplay. Un facteur très important, vu la relative complexité de la manette.

DUREE DE VIE

De cinq minutes à plusieurs mois, l'espérance de vie d'un jeu varie ! Nous analysons l'intérêt du titre, en solo comme en Multijoueur.

BIEN VU !

- Un détail qui nous a vraiment enthousiasmés
- Un autre point positif !
- Puisque l'on vous dit que c'est bon, croyez-nous !

DOMMAGE...

- Les développeurs n'ont pas pensé à corriger ce défaut.
- Un petit point gênant.
- Qui nous ennuie !

EN RESUME
Vous trouverez ici la synthèse du test. Tout ce qu'il faut savoir en un coup d'œil est ici. Mais pour plus d'explications, lisez le reste !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

X 20

LES STARS DU X

Les jeux Elite



Le top. Les titres qui obtiendront cette distinction peuvent être achetés les yeux fermés tant leur finition est exemplaire.

Le jeu du mois



C'est un titre qui sort nettement du lot commun grâce à des qualités indiscutables. Investissement conseillé, faites-nous confiance !

La sélection



Un avis purement subjectif. Ces jeux ont fait l'unanimité à la rédaction : nous avons du mal à en décrocher !


Xbox Live



On peut y jouer en ligne ou télécharger des suppléments grâce à une connexion haut débit. Idéal en multijoueur.



↑ Slate. Jack Slate. Je ne suis pas là pour rigoler, compris !

 **Jeu de massacre au réalisme dérangeant :
Namco tape là où ça fait mal !**

DEAD TO RIGHTS

FRED

Noir. Noir comme l'expresso du matin, noir comme une zone industrielle à la nuit tombée, noir comme la suie qui recouvre les murs des quartiers désertés. Noir comme un bon polar ou un film de Scorsese... *Dead to Rights* ne fait pas partie de ces jeux vidéos qui dépaysent en vous baladant dans d'autres dimensions sous des soleils étranges. Ce titre respire la poudre, le sang séché et la colère : le noir est sa couleur, son état d'esprit, sa façon d'être. Et nous n'allons pas nous en plaindre... Aux antipodes de la production actuelle, visant à être toujours plus dépayssante, agréable, colorée et optimiste, *DTR* vous offre un billet aller simple pour les bas-fonds. Il n'y a qu'à voir Jack Slate, le héros, promener sa carcasse athlétique dans les décors désincarnés pour vite comprendre qu'on n'est définitivement pas ici pour sauver une princesse. Slate souffre, Slate est en fureur, Slate est un homme au bord de la crise de nerf, Slate pète les plombs. Retrouver son père assassiné au milieu de la boue d'un chantier de BTP n'est pas exactement le genre d'événement qui rend zen... Malgré sa tenue de flic, son badge « *serve and protect* » et son assermentation, Slate sent le vernis de normalité qui l'entoure se craqueler sous la pression de la haine. Il va se venger, quel qu'en soit le prix. Il craque. Les premières minutes de jeu s'avèrent assez déstabilisantes, même pour un habitué des jeux vidéos : jamais nous n'avions eu l'opportunité de diriger un flic en uniforme qui devient psychopathe et descend sans remords quiconque se met en travers de sa route. Les

GENRE : ACTION
DÉVELOPPEUR : NAMCO
ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
NOMBRE DE JOUEUR : 1
PRIX : ENVIRON 60 €
DISPONIBLE : FIN JANVIER

UN GAMEPLAY VARIÉ >>

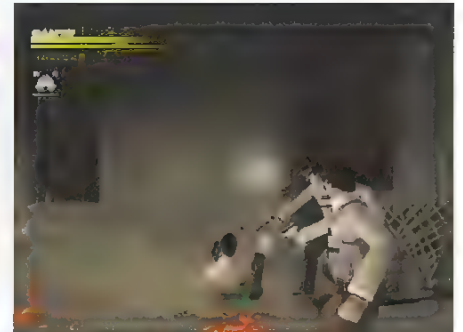
Les gunfights constituent la base du jeu, mais d'autres séquences de jeu sont également incluses dans l'aventure. Mention spéciale au simulateur de strip-teaseuse, où vous devrez appuyer en rythme sur les boutons, comme dans un *Dance Dance Revolution*, pour procéder à un effeuillage ! Vous devrez également mitrailler les boutons pour franchir les challenges des sportifs en prison : bras de fer, haltérophilie, punching ball... Enfin, vous serez amené à désarmer des bombes en jouant avec les deux sticks analogiques.



↑ Jack est un sacré cogneur.



↑ Parfois, d'autres personnages viennent vous aider.



↑ Une glissade et les autres en profitent.



↑ Les pointeurs lasers sont très stressants.



ASSIS. COUCHÉ. TUE !

Au doigt et à l'œil !

Shadow, votre compagnon canin, vous suivra comme votre ombre dans la majeure partie de votre aventure. Vous pourrez souvent l'utiliser comme arme : il se jette alors sur l'ennemi et lui déchire la gorge... Recommandé pour supprimer les ennemis dotés d'un gilet pare-balles. Comme votre toutou est bien élevé, il vous ramènera l'arme utilisée par votre assaillant : très utile si vous manquez de munitions ! Parfois, vous jouerez Shadow et utiliserez son odorat pour retrouver des bombes par exemple.



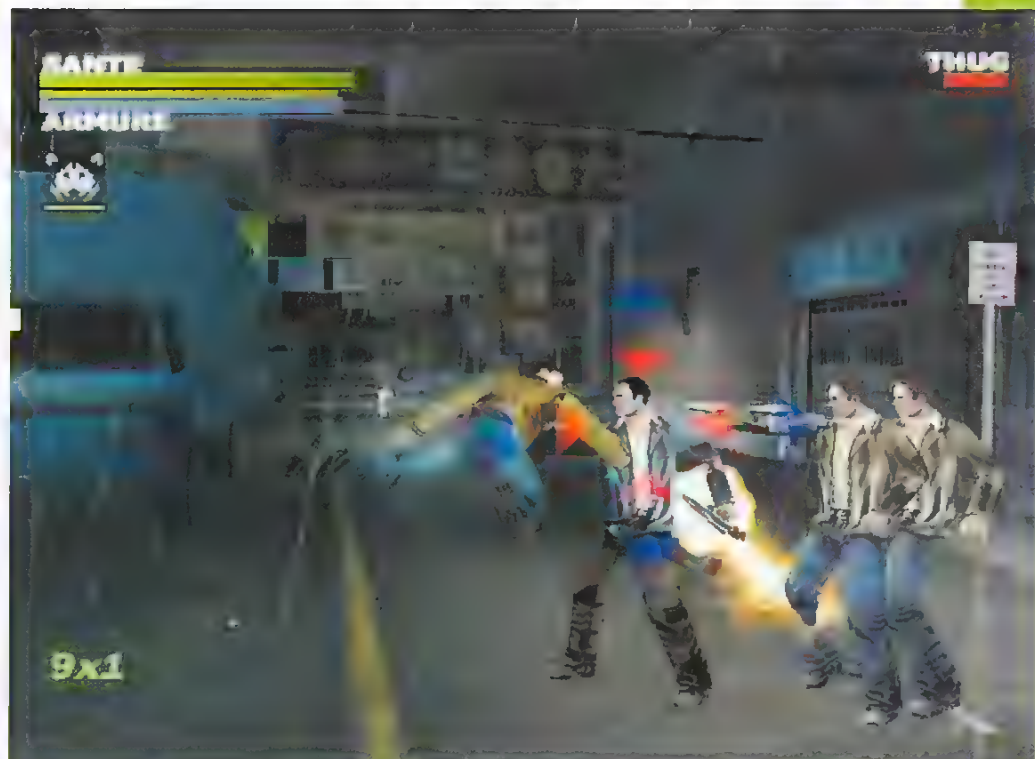
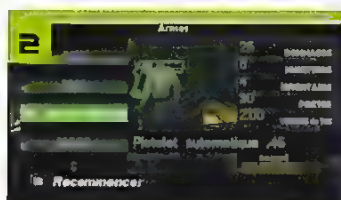
↑ Contre le SWAT local, la négociation ne sert à rien.

>>> civils tombent par dizaine, descendus sans sommation par un flic vérolé par la hargne... Slate veut la vérité, quel qu'en soit le prix, et se sent prêt à traverser tous les cercles de l'Enfer pour la connaître. En développement depuis des lustres, *DTR* fait partie de ces softs qui n'ont pas eu une enfance facile, ce qui peut justifier en partie son manque de bonnes manières et de morale. Originellement prévu sur PlayStation 2, interrompu puis ressuscité pour devenir, pendant quelques mois, une exclusivité Xbox, ce jeu a bénéficié de nouvelles modifications pour sa sortie sur le marché européen. Namco USA a légèrement révisé sa copie : ceux d'entre vous qui ont eu la chance d'apercevoir la version import de *DTR* ne remarqueront pas de grosses différences techniques. Hormis le niveau de difficulté, revu à la baisse (nous y reviendrons), difficile de différencier les deux versions... *Max Payne*, vous en avez entendu parler ? Sachez que *DTR* envoie direct le flic pleumichard de Take 2 à l'hospice : les deux appartiennent à la même famille, mais les similitudes s'arrêtent là. L'un laissait transparaître une énergie brute mal canalisée, l'autre ne s'embarrassait pas de fioritures stylistiques et agresse sans

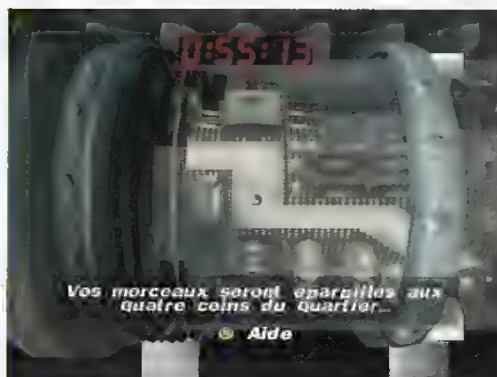
retenue le cortex et les nerfs du joueur avec une violence méchamment préméditée. Les level designers de Namco ont laissé libre cours à leurs fantasmes les plus pervers : embuscades, pièges, guet-apens... se comptent par dizaines tout au long de l'aventure. Si jamais vous passez plus de trente secondes sans tirer le moindre coup de feu, attendez-vous au pire ! Entièrement en vue troisième personne, *DTR* possède une ergonomie basique mais enjolivée de quelques options fort réjouissantes. A commencer par Shadow, le husky enragé, seul ami de Slate. Ombre de son maître, ce canidé agressif obéit à la moindre de vos injonctions (voir encadré). Sans vergogne aucune, Namco a fait les poches du cadavre de Max et n'a pas hésité une seule seconde à réutiliser le bien le plus précieux de ce dernier : le bullet time (et non pas sa chemise, comme pouvait le croire Berreb). A n'importe quel moment, il vous est possible de ralentir le temps. Esquiver des balles, truffer de chevroline les boss, descendre plusieurs ennemis en un battement de cil : les occasions de se la jouer Neo ne manqueront pas ! Cette caractéristique n'étant pas spécialement mise en avant, on aura tendance

LE CHOIX DES ARMES >>>

Chaque arme occasionne des dégâts plus ou moins importants selon sa puissance et votre distance de tir. Ainsi, les .45 sont idéaux pour les combats à moyenne distance. Pour nettoyer un lieu clos, rien ne vaut un bon shotgun : à courte distance, rien n'y résiste, pas même un boss ! A longue portée, le fusil de sniper est une arme de choix, mais nécessitant une position de tir abritée. La bonne vieille Kalachnikov s'avère alors plus performante...



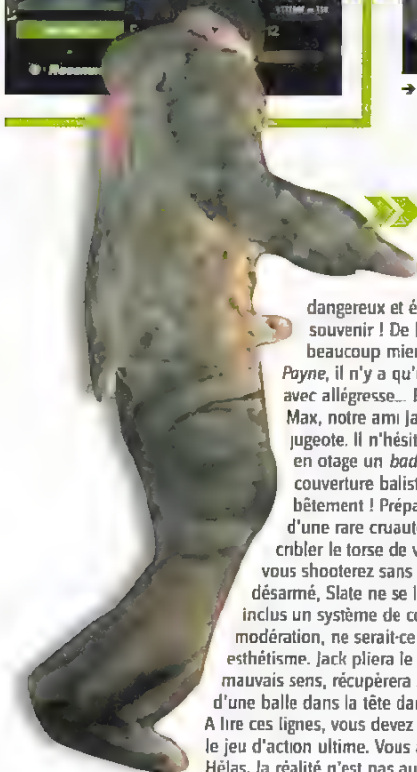
→ Voici le genre de situation qui justifie l'emploi du bullet time.



→ Une épreuve bien stressante, surtout après un gunfight !



→ Ramasser les armes tombées à terre.



à l'oublier pendant les parties... Mais face à un gros coup de pression, du style se retrouver confronté à une douzaine de gangsters armés, dangereux et énervés, on aura tôt fait de s'en souvenir ! De là à dire que ce gadget est beaucoup mieux utilisé ici que dans *Max Payne*, il n'y a qu'un pas que nous franchissons avec allégresse... Bien qu'il soit aussi teigneux que Max, notre ami Jack possède un peu plus de jugeote. Il n'hésitera pas une seconde à prendre en otage un *bad guy* et s'en servir comme couverture balistique, au lieu de le descendre bêtement ! Préparez-vous à vivre des instants d'une rare cruauté, où vous verrez les balles cribler le torse de votre bouclier humain tandis que vous shooterez sans remords ses comparses... Même désarmé, Slate ne se laisse pas abattre : Namco a inclus un système de combos meurtriers à utiliser sans modération, ne serait-ce que pour leur sadisme et leur esthétique. Jack pliera le bras de son opposant dans le mauvais sens, récupérera son calibre au vol et l'achèvera d'une balle dans la tête dans un même mouvement ! A lire ces lignes, vous devez penser que la Xbox détient le jeu d'action ultime. Vous aimeriez le croire, vous aussi... Hélas, la réalité n'est pas aussi idyllique ! *DTR* souffre d'un

système de caméra indigne d'un développeur de la trempe de Namco : à se demander ce qui est passé par la tête du gars qui a eu l'idée de cette caméra semi-automatique. Nous n'avons rien contre les angles de vues modifiables à volonté, cela est même indispensable pour apporter un peu de variété. Mais, ici, cela sent la paresse ! En permanence, vous devrez jouer du stick droit pour suivre l'action et repérer les méchants. Il n'est hélas pas rare de se faire descendre par un gars situé derrière vous, mais qui devient invisible grâce au peu de profondeur de champ de l'objectif et ses placements fantaisistes. On atteint le summum de l'horreur lorsque Jack évolue dans des passages étroits (passerelles, couloirs...) : on le voit souvent disparaître ! Scandaleux et frustrant, surtout que bien des décès surviendront de manière prématurée à cause de cette satanée caméra, notamment dans les phases où les déplacements doivent se calculer au millimètre. La version européenne du jeu a donc été légèrement retravaillée dans son gameplay. La difficulté a été largement revue à la baisse et les phases précédemment horribles, comme les passages en *beat'em up*, se franchissent maintenant très aisément. Idem pour les phases de tir : *DTR*, en devenant un peu plus accessible au grand public, a légèrement perdu en finesse tactique. Ne boudons pas notre plaisir : particulièrement jouissif de foncer au milieu d'une mêlée, un .45 dans





→ Ceux-là n'attendaient que vous pour tester leurs nouveaux 9 mm.



↑ Plongez pour éviter les rafales des tireurs.



↑ Shadow aime jouer avec la thyroïde des gens.



↑ Les snipers doivent être délogés à la Kalachnikov.

JETEZ VOTRE ARME !

C'est certainement l'une des caractéristiques les plus jubilatoires de Jack Slate ! Dans le menu des options, vous pouvez régler les désarmements : ils peuvent être soit aléatoires, soit à réaliser soi-même. Cela ne change pas grand-chose au résultat final que vous pourrez contempler sous plusieurs angles. Esthétique et dévastateur !



↑ Le pauvre gars qui vous sert de boudier doit flipper...

chaque main, et d'expédier dans l'autre monde les affreux. Se mettre à couvert est maintenant devenu optionnel, en regard des faibles dégâts occasionnés par les tirs adverses... Le mode Superfluc, cependant, vous permettra de retrouver ces sensations. DTR n'est certainement pas le jeu le plus léché de la machine, avec ses textures simplistes, ses accès disque fréquents et sa caméra maladroite. Il s'en dégage cependant une atmosphère décadente particulièrement étonnante en ces temps de « politiquement correct ». Son scénario brut de décoffrage, digne d'un téléfilm d'action américain de deuxième partie de soirée, et sa mise en scène rappelant John Woo à sa grande époque, arriveront néanmoins à vous scotcher devant votre écran. Comptez une bonne quinzaine d'heures avant de dénouer l'intrigue... Pur concentré d'adrénaline et de furie, DTR fait partie de ces jeux qui défoulent tout en faisant appel à vos talents de gamer. On y joue avec un plaisir primal non dissimulé et l'envie de progresser s'avère plus forte que le sommeil... Bref, c'est l'un de meilleurs divertissements pour adultes de ces derniers mois. Un beau diamant, un peu mal taillé, mais à la valeur indiscutable.



VERDICT

GRAPHISME

La mise en scène est pêchue mais la modélisation des personnages et les textures sont loin d'avoir la finesse escomptée pour un jeu Xbox.

JOUABILITE

Un poil plus complexe que la moyenne, mais on peut configurer le pad selon ses envies. Gestion de la caméra limite exécrable.

SON

La guerre dans votre salon ! Détonations, explosions, hurlements la symphonie de la douleur rythme efficacement l'action.

DUREE DE VIE

Conséquente ! La difficulté augmente au fil des 15 chapitres. Boss coriaces et passages vicieux rallongent sournoisement l'espérance de vie.

GOOD COP

- Le jeu le plus bourrin de la Xbox.
- Scénario et gameplay solides.
- Bande-son infernale.

BAD COP

- Angles de caméra.
- Difficulté relevée.
- Techniquement torve.

EN RESUME

Peut-être le jeu vidéo le plus violent de ces dernières années... DTR ne capitalise pas sur le nombre de cadavres à l'écran pour séduire mais plutôt sur son gameplay, exemplaire et raffiné.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

16 / 20



↑ Les explosions des gros vaisseaux sont particulièrement spectaculaires.



↑ Détruisez d'abord tous les vaisseaux de transport.



↑ Comme ces fantassins Muspell sont petits !



↑ Vous verrez rarement votre Aquila sous cet angle.



Le dernier-né des jeux de Mechs va vous propulser dans une guerre totale dantesque !

BATTLE ENGINE AQUILA

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



la guerre, les soldats n'ont pas de visage, pas de nom, pas d'identité, juste des couleurs. Cette cruelle évidence de l'histoire, *Battle Engine Aquila* la récupère à son compte en proposant un affrontement futuriste simplifié à l'extrême, sorte de conflit absurde entre

deux camps réduits à leur plus simple expression. Aux Forseti, la couleur bleue. Aux Muspell, la couleur rouge. Les justifications de la guerre ? On s'en fiche un peu. Ici seule compte la bataille, et tant pis pour les morts anonymes ! Autant, donc, pour le prétexte scénaristique, que les développeurs reconnaissent avoir improvisé tout au long du développement. A peine verra-t-on quelques personnalités émerger de la campagne solo : Hawk, le héros, aussi charismatique qu'un lampadaire, et quelques-uns de ses compagnons d'infortune martiale. Pour le joueur, pas de quoi favoriser l'identification ! Mais après tout, *Battle Engine Aquila* joue moins dans la cour des grands récits épiques que dans celle des titres de Mechs brutaux, simples et efficaces. Au programme, une guéguerre absurde entre les deux camps cités plus hauts, composée de missions mêlant offensives et défenses



GENRE : ACTION

DEVELOPPEUR : LOST TOYS

EDITEUR : INFOGRADES

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

PRIX : ENVIRON 70 €

DISPONIBLE : DEBUT JANVIER

UN MECH DOUX COMME UN AGNEAU >>>


 Une interface simple et très orientée arcade



PETITS MASSACRES ENTRE AMIS

Les modes multijoueurs



 Sans ses options multijoueurs, *Battle Engine Aquila* ne serait pas aussi jouissif. Même s'il ne propose qu'un challenge à deux participants maximum en écran partagé, il offre quelques modes vraiment très sympathiques. La Coopération, notamment, qui propose de remplir quelques missions en compagnie d'un second Aquila piloté par un de vos amis. L'Escarmouche, ensuite, vous met chacun aux côtés d'une des armées ennemies pour des affrontements aussi titanesques que tactiques. Passionnant ! Dommage que ça rame autant, dès que le nombre d'unités devient trop important. Enfin, les duels vous opposent l'un à l'autre dans des arènes pas très originales.

« La scène ludique de *Battle Engine Aquila* n'est ni plus ni moins que le grand théâtre de la guerre. »

>>> de vos bases, et au sein de laquelle une seule technologie fera la différence : celle de l'Aquila, un Mech haut comme un immeuble et capable de voler comme de crapahuter au sol grâce à des pattes rétractiles. Oui, un Mech et un seul, voilà tout ce que le jeu propose. On est loin de *Mech Assault* ! Et pourtant, malgré cette pauvreté apparente et des missions assez répétitives, *Battle Engine Aquila* réserve une expérience unique dans le monde de la console : celle d'un champ de bataille massif, véritable immersion au sein d'une guerre totale. Parmi les faiblesses de *Battle Engine Aquila* face à la concurrence présente ou à venir, on compte sa vue unique : hors de la caméra subjective, point de salut ! Voilà qui tire étonnamment le jeu du côté des FPS, au détriment d'une vision globale de l'action. C'est bien dommage, tant une perspective moins étroite aurait permis une meilleure compréhension des enjeux en cours et une meilleure perspective des ennemis aux environs. Reste la carte stratégique, bien pratique pour situer tout ce beau monde. A la fenêtre principale, le rôle exclusif de dégommer tout ce qui s'habille en rouge, et accessoirement d'en mettre plein la vue au joueur. S'il ne compte pas parmi les plus beaux jeux de la Xbox, notamment à cause d'une touche d'aliasing et d'un design particulier, *Battle Engine Aquila* n'en fait pas moins honneur à la console. Les maps tout d'abord, tour à tour verdoyantes, maritimes ou désertiques, et qui malgré leur grande taille se passent volontiers de clipping. Citons ensuite les divers effets graphiques qui font honneur au grand spectacle de la guerre, depuis les explosions aveuglantes jusqu'aux traînées de fumées des missiles. Mais le cœur du show est assuré par le nombre

d'unités présentes dans chaque mission : des centaines, au bas mot ! Fantassins, chars de toutes sortes, chasseurs, bombardiers... La scène ludique de *Battle Engine Aquila* n'est ni plus ni moins que le grand théâtre de la guerre, avec ses stratégies, ses offensives, ses renversements... On pourrait presque imaginer qu'avec ou sans votre aide, une bataille pourrait être menée à son terme. Une erreur terrible, puisque l'Aquila demeure indispensable à toute victoire Forseti. Mais le choix tactique du joueur ne se révèle pas moins déterminant. En marge des objectifs principaux, vous avez toujours le choix de vos interventions : irez-vous abattre cette vague de bombardiers au nord, ou préférerez-vous endiguer l'offensive de ces chars au sud ? Une décision délicate mais indispensable, et vous n'aurez plus qu'à compter ensuite sur le reste des forces Forseti pour assurer vos arrières. Si l'intérêt ludique de *Battle Engine Aquila* réside principalement dans sa liberté tactique et dans son immersion martiale, le jeu n'en demeure pas moins très orienté arcade. C'est dire si on l'attendait sur le plan de la maniabilité ! Heureusement, les développeurs ont eu tout le temps de peaufiner leur interface, à la fois simple et complète. Les déplacements doivent beaucoup aux principes classiques du FPS sur console, et il n'existe guère de différences traumatisantes entre la configuration au sol et en vol. Le reste des boutons utilisés est tout naturellement consacré aux armes et au décollage. Néanmoins, le bon usage de votre Mech exigera tout de même un minimum de gestion, comme la surveillance de votre niveau d'énergie ou de votre bouclier. Une sinécure ? Pas tant que ça, >>>

LA BÊTE DE GUERRE >>



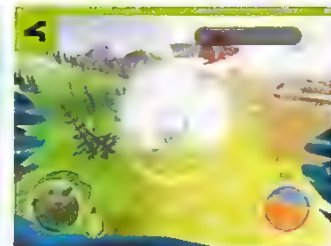
>> Le laser est une arme puissante, mais très gourmande en énergie.



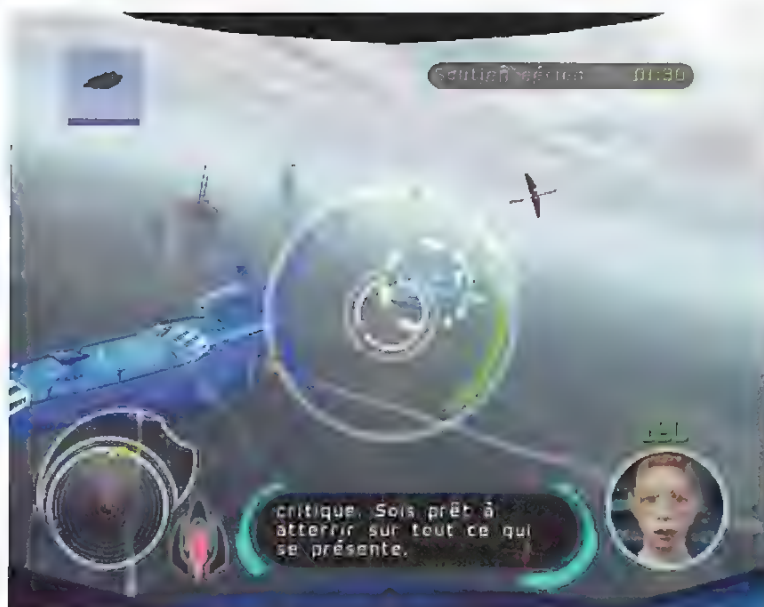
>> Ces torpilles font un malheur sur cette installation ennemie.



>> Il est possible de doser le nombre de micromissiles à chaque tir.



>> Les grenades font autant de dégâts aux ennemis qu'au décor.



↑ Nombre de missions consistent à protéger vos bâtiments des assauts adverses.



↑ Les chars ennemis attaquent souvent en très grand nombre.



↑ La configuration des armes est différente au sol et dans les airs.

>>> car chaque seconde de vol consomme un peu de votre énergie, là où l'unique façon de la restaurer consiste à demeurer un temps au sol, si possible sans se faire tirer dessus... Cet usage aérien limité exige un minimum de prévoyance, particulièrement dans les missions maritimes où rares sont les structures aptes à recevoir votre Aquila. De même, alors que certaines armes proposent des réserves de tir illimitées, d'autres n'ont que des munitions en quantités plus ou moins importantes. En début de mission, le jeu propose plusieurs configurations d'armement : à vous d'opter pour la meilleure, selon les

objectifs visés. Voilà qui réserve un choix de gros canons sympathiques, même si on peine à oublier l'absence cruelle de variété dans les Mechs. C'est d'ailleurs là tout le problème de *Battle Engine Aquila* : s'il fournit clé en main un challenge très prenant et franchement impressionnant, il ne parvient jamais à renouveler ce coup d'éclat initial : ni les missions un peu monotones, ni le plaisir d'essayer les maigres options de votre Aquila y feront quelque chose. C'est là toutes les limites de la guerre brutale, parfois grossière, mais toujours spectaculaire, à laquelle se livrent Forseti et Muspell. X



VERDICT

GRAPHISME

Le nombre d'unités à l'écran et les effets graphiques font oublier un peu l'aliasing et l'absence de 16/9.

SON

Une expérience impressionnante en 5.1, qui vous propulse immédiatement au cœur du conflit.

JOUABILITÉ

Très orientée arcade, la maniabilité est intuitive. On oublie vite le pad pour se concentrer sur les combats.

DURÉE DE VIE

Une trentaine de missions différentes à difficulté variable, du multi : une durée de vie exemplaire.

FORSETI

- ★ L'immersion martiale
- ★ La grande liberté tactique
- ★ Le nombre d'unités à l'écran

MUSPELL

- ★ Des missions monotones
- ★ Un seul Mech disponible
- ★ Des ralentissements en Multijoueur

EN RESUME

A la fois expérience défilante et immersion au sein d'un théâtre guerrier spectaculaire, *Battle Engine Aquila* souffre d'un manque de renouvellement qui force un peu la monotonie.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

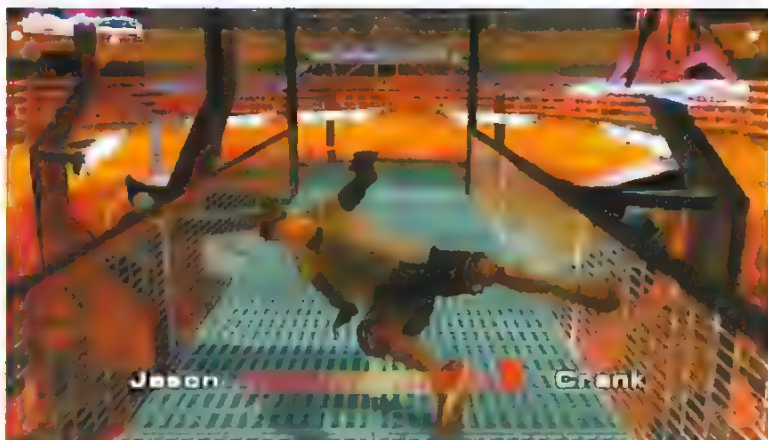
13 / 20



↑ Les niveaux sont variés, mais bon...



↑ Connecting people ? Sûrement pas avec Toxic Grind !



↑ On peut même faire du Bug-Dance. Le pass-pass du pauvre !

Les jeux de sport extrême arrivent en masse sur Xbox, mais gare à l'intoxication !

TOXIC GRIND

KEEM

GENRE : SPORT
DEVELOPPEUR : THQ
EDITEUR : BLUE SHIFT
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
PRIX : ENVIRON 60 €
DISPONIBLE : OUI

En 2086, la montée en puissance d'obscures associations a conduit à la prohibition de tout sport extrême. Pour pallier ce manque et ainsi satisfaire tous les fans de disciplines à fortes montées d'adrénaline, *Toxic Grind*, une émission de télé-réalité, fait fureur sur les ondes. Comme tout sport futuriste qui se respecte, les candidats risquent bien évidemment leur peau pour satisfaire les pulsions « voyeuro-morbides » d'une population en manque de sensations fortes. Voilà pourquoi les producteurs de l'émission ont décidé de remonter le temps afin d'y dénicher de pauvres âmes à envoyer à l'abattoir. Ces derniers n'ont rien trouvé mieux que de faire un tour de nos jours... Même en 2002 (et bientôt 2003), tester *Toxic Grind* relève du sport extrême avec pétages

de plomb à la clé. Mais comme nous sommes là pour apaiser le féroce appétit des consommateurs, nous nous devons de chroniquer les titres disponibles sur Xbox avec un (extrême ?) souci d'exhaustivité. Comme il s'avère souvent difficile de confier cette lourde tâche à une âme dénuée de chanté, ce n'est pas par hasard que le bon père Fred, Supérieur du couvent Xpertise, m'a désigné comme « l'Elu ». J'irai ainsi droit au but en me demandant comment un jeu comme *Toxic Grind* puisse voir le jour ! Loin d'être achevé, selon nous, le soft ne peut que confirmer notre idée que certains sont uniquement intéressés à faire recette en surfant sur la vague de « l'extrême ». Enième clone de *Tony Hawk*, cette production THQ n'est pas du tout parvenue à nous convaincre. Les graphismes nous ont déçus, les modèles physiques du BMX frisent à nos yeux le ridicule ; quant à la bande son, elle n'a eu d'office que de nous muscler les zygomatiques, tout comme l'introduction du jeu au didacticiel présenté par un *crash test dummy*... Jugement sévère : *Toxic Grind* n'a rien pour lui. Pour ne pas paraître malintentionnés à son égard et en se forçant un peu, on pourra trouver un design sympa à son interface et au suivi de son histoire. Voilà tout est dit. Ah si, il y a tant d'autres jeux dans lesquels dépenser 60 €.

EN TANDEM >>

Il n'y a plus rien à faire. On a cherché et au final, on n'a rien trouvé qui puisse sauver *Toxic Grind* d'un éventuel funeste destin. Même le mode Multijoueur, généralement source de bons moments entre amis, ne tire même pas le jeu vers le haut : nous nous attendions à une once d'originalité... Eh bien non ! Les différents modes de jeu reviennent à faire toujours la même chose : mieux maîtriser le BMX que son concurrent. Passionnant, d'autant que la maniabilité n'est pas du tout au rendez-vous... Bref, on s'ennuie autant avec un ami qu'en solo.



>> Les modes de jeu en Multi se ressemblent tous !



>> Les bugs sont monnaie courante. Et pire encore à deux joueurs !

VERDICT

↑ **GRIND**
+ Le scénario en forme de comics.
+ La relative diversité des stages.
+ Euh... L'interface ?

↓ **BLIND**
- La physique, absurde.
- C'est vraiment loin d'être beau.
- La musique très « Bonetempo ».

EN RESUME

Avec une si piètre réalisation globale tant sur le fond que sur la forme, le jugement est sans appel : *Toxic Grind* l'est vraiment, toxique.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

4/20



↑ Notez avec quelle pêche Rogue vient de frapper Storm ! Non, je plaisante !

Les X-Men reviennent avec Activision en maître de cérémonie !

X-MEN : NEXT DIMENSION

KEEM

GENRE : **BASTON**

DEVELOPPEUR : **PARADOX**

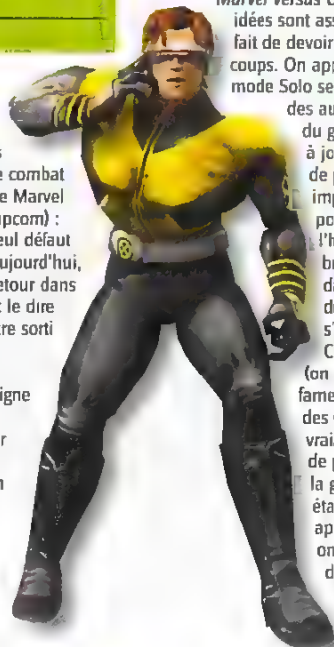
EDITEUR : **ACTIVISION**

NOMBRE DE JOUEURS : **1 OU 2**

PRIX : **ENVIRON 60 €**

DISPONIBLE : **OUI**

Le mois dernier, nous avions eu le droit à un ancien mais excellent jeu de combat 2D mettant en scène l'univers de Marvel (et bien évidemment celui de Capcom) : *Marvel versus Capcom 2*. Son seul défaut résidait dans sa sortie tardive. Aujourd'hui, les merveilleux X-Men sont de retour dans une production en 3D et, autant le dire tout de suite, il aurait gagné à être sorti encore un peu plus tard... La réalisation technique est tout bonnement honteuse. A peine digne d'une PS one, elle devient scandaleuse sur Xbox. Nos super héros sont modélisés avec deux polygones et demi et l'animation est aussi mal lotie en tournant à peine à plus de trois images par seconde, un comble ! Certains effets spéciaux accompagnant les attaques sont sympathiques mais dans l'ensemble, c'est assez cheap.



Et tout cela est bien regrettable car lorsque l'on creuse un peu (mais il faut vraiment le vouloir !), on découvre un jeu au potentiel technique non négligeable. Avec un peu de pratique (tendance sado-masochiste...), on peut construire d'intéressants combos « à la

Marvel versus Capcom » et quelques idées sont assez originales comme le fait de devoir gérer sa jauge de super coups. On appréciera aussi que le mode Solo se démarque légèrement des autres productions du genre. On nous invite à jouer tour à tour le rôle de plusieurs protagonistes importants de la série pour le bon suivi de l'histoire. Hélas, le jeu est bien trop raide et ce, dans tous les sens du terme, pour que l'on s'y attarde vraiment. C'est froid, impersonnel (on reconnaît à peine les fameux personnages issus des Comics) et on n'a vraiment pas l'impression de porter les coups, la gestion des collisions étant carrément approximative. Au final, on assiste à un vrai ballet de planches en bois. Et cela n'accroît pas les chances d'y toucher...

L'ART DU COMBO >>>

Le point enthousiasmant d'*X-Men : Next Dimension* réside dans la relative richesse des combos. Encore une fois, il faudra passer du temps en Practice pour saisir toutes les subtilités d'enchaînement. A force de persévérance, on parvient à créer des combinaisons sympathiques. A l'instar de *Marvel versus Capcom 2*, on cherchera à faire le pressing au sol avant de terminer avec une super attaque ou une projection dans les airs. Mais encore faut-il s'accrocher au jeu et cette qualité n'est pas donnée à tous...



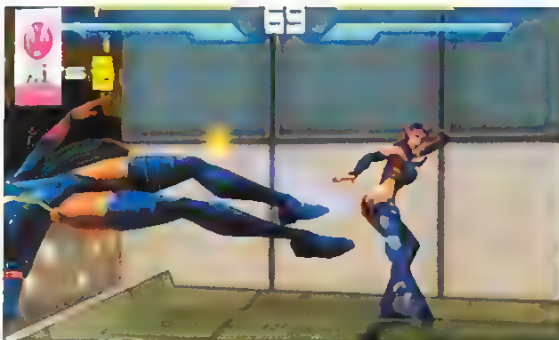
>> Un peu de training ne fait jamais de mal.



>> Terminons ce combo aérien avec une bonne furie !



↑ On peut influencer sur la barre des Super (sous la jauge de vie).



↑ Un Bullet Time lors des projections et le tour est joué !



VERDICT



GEN X

- ★ Un casting attrayant.
- ★ Un mode Scénario intéressant.
- ★ On rigole bien un instant.



SERIE Z

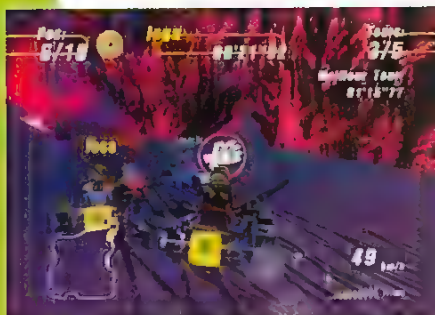
- Une rigidité incroyable.
- Une modélisation exécrable.
- Est-ce bien raisonnable ?

EN RESUME

Sorti six mois trop tôt et manquant d'un travail approfondi sur la forme, *X-Men : Next Dimension* ne nous laisse guère le choix. On l'oublie vite fait.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

6/20



↑ Bagarre générale dans un virage.



↑ Revoyez la course en replay.



↑ Un bon coup de batte, rien de mieux pour doubler sans risque.

Un peu de vice dans un sport lisse : découvrez le karting version punk !

FURIOUS KARTING

FRED

GENRE : COURSE

DEVELOPPEUR : BABYLON SOFTWARE

EDITEUR : INFOGRAMES

NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4

PRIX : ENVIRON 55 €

DISPONIBLE : OUI

Servir d'exutoire : telle est l'une des vocations première du jeu vidéo, tant pour ceux qui y jouent que pour ceux qui les créent. Le studio Babylon doit aimer le karting, mais devait penser que ce sport manquait un petit peu de mordant. Dans *Furious karting*, vous ne roulez pas sur les traces de Michael Schumacher mais plutôt sur celles d'un célèbre plombier moustachu. Le gameplay penche fortement vers l'arcade, avec une profusion de bonus à utiliser contre les autres coureurs : grenades, fumigènes, poulets, ressorts vous propulsant dans les airs, turbos... Vous pourrez réaliser des figures comme rouler sur deux roues,

emprunter des tremplins et gagner ainsi des points supplémentaires. Votre pilote possède surtout un atout imparable pour passer en force : une bonne batte de base-ball, toujours prête à l'action, embarquée dans votre châssis. Votre personnage (parmi une dizaine d'autres) affine ses talents au fil des courses : selon l'efficacité de votre conduite, il gagnera en vitesse de pointe ou accèdera à de nouveaux karts. Vous pourrez régler légèrement votre châssis mais, vu que vous ne connaissez pas les pistes à l'avance, le tuning s'effectuera principalement au *feeling*. Pilote et machine sont dissociés : vous pourrez baisser la tête pour gagner en aérodynamisme ou au contraire marteler le baquet du postérieur pour appuyer un braquage. C'est sur le plan technique que *FK* est à la ramasse : malgré son statut d'exclusivité Xbox, la réalisation ne s'avère pas vraiment à la hauteur de la machine, avec ses bugs visuels (pop up...) et de gameplay (moteur à la physique expérimentale). Les ralentissements, heureusement, sont inexistantes. Et encore heureux, vu la faiblesse qualitative des effets de particule ou de lumière. Bref, une finition à la catapulte handicape lourdement ce titre disposant d'idées originales et amusantes. Drapeau jaune !

TOUT POUR LA VITESSE

Les principaux paramètres pour espérer se retrouver sur le podium régulièrement sont : le choix de votre pilote, les réglages de votre kart et les bonus à récupérer. Dans le mode Scénario, privilégiez un pilote doté d'une bonne vitesse de pointe plutôt qu'un acrobate. Dans la partie Réglages, idem : si vous avez un tant soit peu de talent, vous vous retrouverez vite devant et serez difficile à doubler vu que vous pourrez piquer tous les bonus d'accélération et les utiliser sans gêne !



➤ Chaque pilote possède des caractéristiques évolutives.



➤ Les réglages sont réduits à leur strict minimum.

VERDICT

KARTING

- ↑ Esprit bouffin et décalé.
- ↑ Mettre des coups de batte.
- ↑ Pistes intéressantes et sa longue campagne solo.

KARTONG

- ↓ Nombreux petits bugs.
- ↓ Manque de sensation de vitesse.
- ↓ Réalisation graphique limitée.

EN RESUMÉ

Un petit jeu d'arcade au concept sympa mais sa finition trop approximative aura du mal à convaincre les Indécis. Les plus jeunes apprécieront, les vieux gamers retourneront jouer aux classiques du genre...

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

10/20



↑ My name is... My name is Slim Shady !

Prenez une pincée de *Tiger Woods*, ajoutez un peu de *Dead or Alive*, vous obtenez *Outlaw Golf* !

OUTLAW GOLF

KEEM



GENRE : SPORT
DÉVELOPPEUR : HYPNOTIX
ÉDITEUR : TDK MEDIACTIVE
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
PRIX : ENVIRON 60 €
DISPONIBLE : 3 JANVIER 2003

A la question « Quel est le sportif australien le mieux payé ? », vous répondez ? Jonah Lomu ? Non, il y avait un piège, le sportif australien le mieux payé est l'« homme à tout faire » de sieur Tiger Woods ! Eh oui, au pays du marsupial, le caddie est roi ! Autre chose, êtes-vous des hardcore gamers ? Si votre réponse est positive alors *Outlaw Golf* est fait pour vous (super la transition !). En effet, cette dernière production tout droit issue du studio Hypnotix propose non seulement de goûter aux joies de ce sport si peu accessible, mais aussi de faire parler des instincts dits « primaires ». Le déroulement du jeu donne droit à une simulation de golf tout à fait honorable ponctuée d'une touche d'humour et de hardcore qui n'est pas désagréable. Loin d'être simplifié à outrance, mais sans pouvoir rivaliser avec les cadors du genre, *Outlaw Golf* offre l'avantage de s'initier réellement avec cette activité sans trop se prendre la tête. Maintenant, les puristes pesteront contre le manque de réalisme lors de certains impacts de la balle (le rebond sur le green est très fantaisiste par exemple) cependant, dans l'ensemble, il n'y a pas trop d'incohérence sauf... sur la forme du produit ! *Outlaw Golf* fait définitivement dans le politiquement incorrect et il ne faudra pas être choqué à la vue des défilés de petites culottes ou autres tenues tendancieuses des protagonistes. Plus vicieux encore, on peut se défouler sans retenue sur son caddie pour libérer son stress et ainsi et obtenir un meilleur taux de réussite (le gain de cette possibilité se fait via l'exécution d'Eagle ou de Birdie). Que du délire ! Délire qui se traduit aussi par des dialogues incisifs et toujours très marrants. Dans le même registre,

LANCEMENT DE MISSILES

Le mode de tir utilisé dans *Outlaw Golf* est une des très bonnes idées du soft. Se servant du stick droit, on doit d'abord doser la force du shot en pressant vers l'arrière. Une fois la puissance désirée, on dirige le stick vers le haut très vite (afin de conserver la position du curseur) et on admire le résultat. Pour tirer des « missiles », il faudra que la jauge soit au maximum. Un effet dynamique fort sympathique accompagnera alors notre geste technique. Sensations garanties !



>> Il faut bien tirer le stick droit vers le haut.



↑ Pensez à battre votre caddie sans retenue si vous stressez trop !



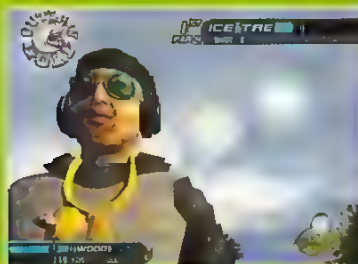
↑ Le jeu est très tendancieux...



↑ ... mais alors très tendancieux !



↑ Ce n'est pas le plus sensuel...



↑ Yeah, funky !

DES TETES DE WINNERS

Trombinoscope

Outlaw Golf est assurément un jeu qui ne se prend pas au sérieux et cela passe bien évidemment par un casting des plus atypiques. Quoique si l'on regarde de plus près, la brochette de golfeurs est largement stéréotypée. Entre l'Eminem du pauvre et le hooligan de service en passant par la japonaise « maître es hentai », tout le monde y trouvera son compte. Les caddies accompagnant nos champions de cosplay passeront aussi à la casserole en affichant des bonnes têtes à claques (dans tous les sens du terme !).



↑ Voilà ce que ça fait de rater un trou...

les petites animations qui ponctuent le soft finissent de nous achever sur place. Cela nous amène à la réalisation technique dudit soft et là, on ne peut que regretter sa sortie trop tardive. Après un magnifique *Tiger Woods 2003*, il est difficile de faire mieux derrière. Surtout qu'*Outlaw Golf* arrive en version européenne bien trop tard. Bien réalisé pour cet été, il devient carrément désuet en ce début 2003. Pas complètement laid, il manque cependant la touche spéciale « next gen » à laquelle on était habitué ces derniers temps sur Xbox. Sur le fond aussi, le jeu pêche énormément. N'offrant que trois malheureux parcours, la durée de vie du soft écope énormément de cette gageure. La présence de plusieurs modes en Multijoueur assez amusants ainsi qu'un attachant système d'évolution de stats évitent au soft de faire un Double Bogey. Continuons dans la terminologie propre au style en concluant qu'*Outlaw Golf* n'hérite que d'un Par. Faute à la sortie bien trop tardive !

VERDICT

GRAPHISME

Le jeu fait pâle figure face aux autres productions de la machine qui proposent une technique bien plus aboutie.

JOUABILITE

Facile à prendre en main, *Outlaw Golf* offre un gameplay instantané. On appréciera la jouissance que procure chaque shot bien exécuté.

SON

Les divers commentaires qui accompagnent nos exploits sont à mourir de rire. Quant à la musique, elle colle bien à l'esprit global.

DUREE DE VIE

Le nombre peu élevé de parcours nous laisse un peu sur notre faim. Les modes Multi rallongent sensiblement le plaisir de jouer.

OUTLAW

- ★ L'ambiance délirante.
- ★ L'utilisation du stick droit.
- ★ Les effets dynamiques lors de l'envoi de la balle.

OUT OF BOUNDS

- ✖ Il n'y a que trois parcours.
- ✖ Le jeu a vieilli.
- ✖ Souffrir de la concurrence de *Tiger Woods 2003*.

EN RESUME

Sortant après la simu de golf signée EA, *Outlaw Golf* ne peut supporter la comparaison. Techniquement aussi, le jeu ne tient plus vraiment la route sur Xbox.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

12 / 20



↑ Un robot de fer contre un homme d'acier : beau duel !



La vie de super-héros, quel enfer ! Témoin, cette simulation de kryptonien en déroute.

SUPERMAN : THE MAN OF STEEL

JEAN-FRANÇOIS MARIOTTI



↑ Le temps est compté avant que cet incendie ne ravage tout.

GENRE : ACTION
DÉVELOPPEUR : CIRCUS FREAK STUDIOS
ÉDITEUR : INFOGRAMES
NOMBRE DE JOUEUR : 1
PRIX : ENVIRON 60 €
DISPONIBLE : OUI

Nos amis américains ont toujours été fans de Superman, là où la vieille Europe marque une préférence sensible pour son double obscur, Batman.



Pour autant, les incroyables pouvoirs du fils de Jor-El, sa quasi invincibilité et les batailles titanesques qui émaillent sa saga ont toujours

ressemblé à un fantôme de développeur, un croisement entre comics, jeu vidéo et grand spectacle encore jamais atteint. Certainement pas, en tout cas, par le très médiocre *Superman* sorti jadis sur N64 et dont se souvient encore toute une génération de joueurs trahis par leur enthousiasme. Doit-il en être autrement, aujourd'hui, pour ce *Man of Steel* bien parti pour respecter l'esprit (bâillement...) et la lettre (yeepee !) du comics créé par Jerry Siegel et Joe Schuster ? Rien à dire, en tout cas, sur l'environnement du super-samaritain, recréé ici de manière fort crédible, et doté d'une esthétique proche des illustrateurs les plus récents des aventures de Kal-El. Dans *Man of Steel*, le joueur est amené à endosser un costume de super-héros au quotidien, entre combats apocalyptiques parmi les gratte-ciel, sauvetages des inévitables innocents coincés dans une tour, un train... n'importe quel machin en flamme, et autres joyeusetés catastrophistes. L'action se déroulant souvent dans la capitale lumineuse du super-héroïsme, le jeu se permet d'afficher des niveaux de grande taille à la profondeur de champ impressionnante. Dommage que les textures se révèlent un peu pauvres ! Le design du héros lui-même est plutôt convaincant, avec notamment de jolis mouvements de cape. Quant aux effets graphiques, ils sont sollicités à l'occasion des phases de vol, le temps d'un *blur* bien fichu,

DES TACTIQUES TRES COLOREES >>>

Si l'on croise une bonne partie des ennemis légendaires de Superman dans le jeu, c'est Brainiac 13 qui hérite du rôle peu enviable de super-vilain suprême. C'est dire si le joueur va souvent être opposé à son armée de robots. Par chance, les combats ne sont pas si rigides que ça, puisqu'ils imposent une tactique basée sur les codes de couleur adverse. Dans les faits, il suffit d'appuyer sur le bon bouton face au bon ennemi. Une sorte d'avatar moderne du Simon, quoi...



>> Les robots jaunes se contentent de quelques patates avant de succomber.



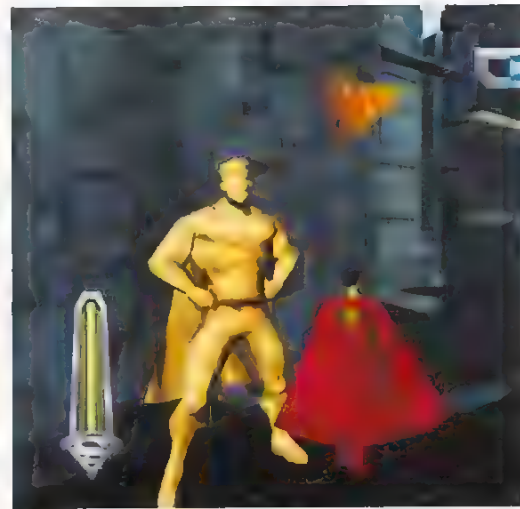
>> Pour vaincre les robots verts, rien ne vaut le souffle glacé de Superman.



>> La vision laser est très efficace face à ces robots violets.



↑ Remettez vite cette antenne sur son toit ! Et vous trouvez ça héroïque, vous ?



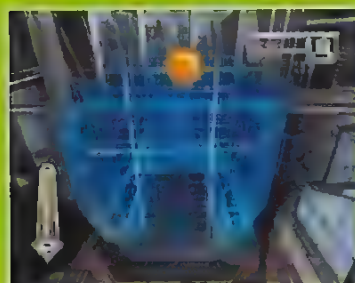
↑ Quel frimeur ce Superman ! Il a même sa statue dans Métropolis.

OÛIL POUR OÛIL

Les modes de vision de Superman



↑ Grâce à cette super-vision, on aperçoit le lieu du prochain objectif à des lieux de là.



↑ Ces rayons X sont bien pratiques pour examiner l'intérieur des bâtiments.

sans parler des zooms puissants du super-gendarme. Ah ! Les phases de vol ! Voilà bien un des rares points positifs d'un gameplay malheureusement fort médiocre. Dès que Superman cesse de foncer le poing en avant dans les cieux, il se stabilise dans une sorte de lévitation molle. Or, c'est dans ces conditions qu'ont lieu toutes les véritables séquences d'action, depuis les combats jusqu'à l'extinction des incendies, en passant par les diverses structures à redresser de main d'acier. Et là, quel challenge ! Les panoramiques sont lents, les ennemis difficiles à locker et prompts à vous échapper, les déplacements gériatriques... Et dès qu'on repasse en vol rapide, les verrouillages ne tiennent plus, et l'on se retrouve à chercher sa cible pendant que tous les super-vilains canardent à qui mieux mieux. Si les gamers les plus acharnés parviennent à maîtriser la maniabilité exécrable du Super-neuneu après bien des essais, les problèmes de verrouillage n'en seront pas résolus pour autant. La plupart des missions se déroulant en temps très limité, on se surprend à recommencer maintes et maintes fois le même challenge, et le système de sauvegarde ne fait rien à l'affaire : seuls les fins de niveaux sont sauvegardées. Ceux-ci étant souvent très vastes, grouillant de petites missions toutes plus agaçantes les unes que les autres, apprêtez-vous à mettre vos nerfs à rude épreuve. A l'usage, *The Man of Steel* se révèle être une déception certaine essentiellement réservée aux fans inconditionnels du super-héros, tous ceux qui achèteront le jeu les yeux fermés et les pouces serrés sur leur slip rouge préféré. Mais en existe-t-il en France ?

VERDICT

GRAPHISME

Sympathiques dans l'ensemble, ils font plus honneur à l'esthétique de *Superman* qu'à la Xbox.

JOUEBILITE

Des phases de vol sympas, mais le reste du jeu est agaçant au possible. Une maniabilité très, très mal gérée.

SON

Des musiques inadaptées et sans charme, et des sons sans pêche aucune. Et la super-ouïe de Clarkie, alors ?

DUREE DE VIE

Probablement infinie, au vu de la difficulté du jeu. Ou alors très courte, si vous courez (volez ?) revendre ce dernier.

SUPERMAN

- Un univers urbain bien rendu
- Des cinématiques dans l'esprit de la BD
- On vole droit devant soi

CLARK KENT

- Une maniabilité médiocre
- Des locks mal gérés
- Le temps limité très agaçant

EN RESUME

La vie de super-héros, un sacerdoce au quotidien ? En jouant à *Superman*, on se surprend à le croire. De quoi souvent maudire le dernier fils de Krypton !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

10 / 20



↑ Rien de mieux qu'une bonne faillite pour relancer l'économie des autres joueurs.



↑ Enchères frénétiques pour un boulevard central.



↑ Achetez tout ce que vous pouvez pour augmenter vos chances de gagner.



Besoin d'argent ? Commencez donc par vendre ce Monopoly !

MONOPOLY PARTY

DOMINIQUE MOLINARO

GENRE : JEU DE SOCIÉTÉ
DEVELOPPEUR : RUNCRAFT
ÉDITEUR : INFOGAMES
NOMBRE DE JOUEURS : 1 à 4
PRIX : ENVIRON 50 €
DISPONIBLE : OUI

Depuis 1935, le Monopoly s'est vendu à plus de quelque 200 millions d'exemplaires. Ses règles simples, ses négociations houleuses et ses revers de fortune fulgurants constituent d'excellents ingrédients pour concocter un party game. Même si le hasard omniprésent et l'absence de gameplay peuvent freiner l'enthousiasme... Mais ne critiquons pas ces règles ancestrales, jugeons plutôt du fun de cette adaptation. Monopoly Party recèle de bonnes idées. La meilleure consiste à enlever le tour par tour (sauf en mode Classique). Les joueurs (ou ceux contrôlés par la console, jusqu'à 4) tirent leurs dés

et se déplacent en même temps. La résolution des effets s'organise par ordre de richesse, le plus riche paie ses dettes le premier. Un peu de justice ! Le système d'échanges aurait pu être un second point fort, mais son interface reste peu claire, lente et les cartes échangées sont peu lisibles. Cependant, notons que l'autre aspect négociation, les enchères, est plus spontané et donne lieu à de bons moments de délire. Conforme à l'esprit du jeu, Monopoly Party est affublé d'une interface sommaire. Le plateau, tout comme les pions et les cartes, est peu visible, malgré le réglage de l'angle de vue possible. Serait-ce pour nous pousser à jouer plutôt qu'à lire ? Lié à la mode arcade, le jeu gagne en rapidité et en fun, mais le plaisir est rapidement frustré par les graphismes dénués. On n'attendait pas de bump mapping ou de lens flare, mais quand même... Les pions sont en 3D, cinq thèmes sont proposés pour varier les décors (classique, espace, fantastique, préhistorique et antiquité), mais ils apportent peu de compensation aux effets 2D « que les moins de vingt ans ne peuvent pas connaître ». Vieillot... X

CRÉEZ VOS PROPRES RÈGLES !

Avant de commencer une partie, vous pouvez modifier les règles à loisir ! Transformez le parking payant en jackpot, augmentez les limitations de maisons et d'hôtels ou bien doublez le prix des loyers. Si ça vous chante, distribuez aléatoirement des propriétés en début de partie, choisissez différents modes d'imposition, ignorez les enchères, ou pour les plus curieux, jouez avec les règles américaines ou anglaises. Que de bonnes idées gâchées par une jouabilité improbable.



>> Le nombre de maisons à l'achat est limité dans les règles officielles.

VERDICT

MILLIONNAIRE

↑

Une licence prestigieuse.

Parties plus courtes qu'avec le jeu de plateau.

Pas de tour par tour.

FAILLITE

↓

Interface peu conviviale.

Look vieillot.

Moins fun que son ancêtre.

EN RESUME

Monopoly Party recèle de bonnes innovations mais manque de finition. Il aurait mérité une meilleure conception du gameplay. Achetez-le seulement si vous voulez initier Mamie au joy pad !

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

7/20

88 LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

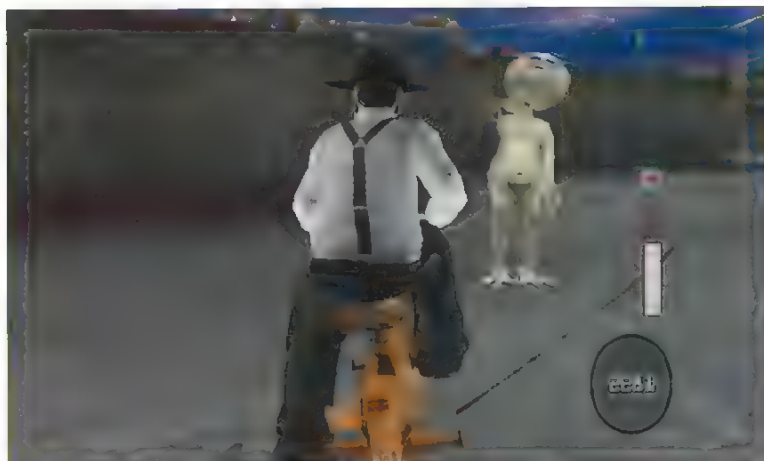
La plus longue partie de Monopoly : elle a duré 1680 heures d'affilée, ce qui représente 70 jours de jeu consécutif. Les recordmen de longueur de partie online ont du frag sur la planche.



↑ Faites attention à votre passagère...



↑ Les décors sont également très raffinés.



↑ Amish boy, son vélo en bois et un Roswell abandonné.



Pensez toujours à vérifier que votre vélo est équipé d'une selle...

BMX XXX

FRED

GENRE : SPORT

DEVELOPPEUR : Z-AXIS

EDITEUR : ACCLAIM

NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2

PRIX : ENVIRON 60 €

DISPONIBLE : OUI

Enfin un jeu à la réputation sulfureuse sur Xbox ! Plutôt que de miser sur la violence, Acclaim met le paquet sur l'autre grand su et de controverse : le sexe. La vulgarité, ça a toujours attiré le gogo : mélanger vélo et strip-tease peut sembler tiré par les cheveux au premier abord. Bah, un jeu qui fleure la sueur, la bière, l'humour gras et le string moite, ça met en appétit si l'on est amateur de Jackass et de belles poulettes. Suite non officielle d'un Dave Mira de sinistre mémoire, *BMX XXX* se paie la luxure d'être beaucoup plus réussi que son grand frère à licence. Certes, les graphismes du jeu ne sont pas du genre à vous arracher le cristal in avec ses textures minimalistes, des effets de particules pilotables et un éclairage approximatif. *XXX* bénéficie pourtant

de niveaux immenses et surtout fort bien conçus. Les développeurs n'ont pas lésiné sur les missions : vous devrez accomplir 20 objectifs pour terminer un spot dans son intégralité. Sauf qu'ici, c'est beaucoup moins « cucul » que dans *Tony Hawk* : livraison de « prostiputes » à domicile, kidnapping de caniche suivi de sévices sexuels, aider un pyromane à réaliser ses fantasmes... C'est long, dur et vous avez intérêt à être patient pour arriver à vos fins. Le système de tricks est assez bien ficelé, avec de très nombreuses figures, mais reste assez semblable à celui de *Dave Mira* avec des défauts identiques : la caméra part parfois en vadrouille lors des figures aériennes. On aurait souhaité l'implémentation de « flat tricks » (figures à l'arrêt), mais on ne va pas faire la fine gueule ! Et le X dans tout ça ? Il se manifeste sous la forme de vidéos de fort jolies strip-teaseuses de Manhattan, pas très longues et de qualité somme toute moyenne pour un support DVD. Rien de grave, il n'y a pas de nu intégral et les topless sont rares ! On apprécie quand même leurs courbes, leur déhanché et leur don unique de rendre sexy un simple BMX : elles vous donneront vite l'envie de remonter en selle et d'exploser les high scores. Bon esprit, gameplay correct, niveaux intéressants : dommage que la finition soit si sommaire...



■ X games : pratiquer un sport de rue semble être efficace pour draguer des strip-teaseuses ! Du coup, Cyrille et Berre se sont mis respectivement au pogo stick et à la trottinette...

TOMBER LA CHEMISE... >>>



Trois modes supplémentaires sont également inclus.

Se pratiquant à deux, ils sortent des sentiers maintes fois battus et proposent des épreuves amusantes. La lisibilité est très satisfaisante et la fluidité ne perd pas un poil de qualité. En mode Paintball, le sniper doit dégommer son collègue à vélo avant que ce dernier n'acquière trois cassettes planquées dans le niveau et en Strip-tease, celui qui réussit le plus bel enchaînement de tricks ôte un vêtement à son adversaire.



>> Le mode Paintball. Visez, tirez et c'est gagné !



>> Strip-tease : chaque enchaînement enlève une fringue.

VERDICT

XXX

- ↑ L'humour trash et idiot des missions.
- ↑ La taille gigantesque des niveaux.
- ↑ Les vidéos des strip-teases.

222

- ↓ Franchement, ce n'est pas très beau.
- ↓ Problème de maniabilité à basse vitesse.
- ↓ Le déblocage des vidéos.

EN RESUME

On s'attendait à une épave, et c'est un titre honnête ! S'adressant aux coquins talentueux, *BMX XXX* possède une profondeur inattendue.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX

11 / 20



↑ Le lavabo géant est certainement le plus réussi.



↑ Des cartes parfois impraticables.



↑ Kill the bunny !



AU PROGRAMME CE SOIR >>>

Au fil des modes dispos (Combat, Grab n'Run, Fraggfest, Dodgeball et King of the Hill) vous essayerez les pires innovations en matière de meurtre. Non content d'exercer votre art de la batte de baseball, vous bénéficierez d'un taser amélioré, de missiles à tête chercheuse, d'une agrafeuse géante, de canards explosifs à rebonds, de lance-œufs électriques et autres boutons rouges aux effets retors. Le summum : envoyer son toutou préféré, muni de dynamite entre les dents, faire joujou avec les copains.



>> Une ruche qui devrait piquer la curiosité des compétiteurs.



>> Inviteriez-vous cette petite fille à votre barbecue ?

Au camping, y'a la pause apéro, sur Xbox Live c'est la pause **Whacked !**

WHACKED !

DOMINIQUE MOLINARO

GENRE : ACTION
DEVELOPPEUR : MICROSOFT
EDITEUR : PRESTO STUDIOS
NOMBRE DE JOUEURS : 1 A 4
PRIX : ENVIRON 60 €
DISPONIBLE : OUI

Sous les vociférations de Cauniennes d'un animateur nostalgique d'Elvis, des compétiteurs aussi improbables que bidonnants s'apprennent à participer au dernier jeu de massacre télévisé à la mode. Dans un monde à la Tex Avery revu par le fils spirituel de Tim Burton, des toons psychopathes vont s'entre-tuer pour faire monter l'audimat, mais également déblatérer une foudrille de vanes hilarantes et caustiques... en américain intégral ! Alors passons sur l'humour et voyons le gameplay... Dans la veine de *Cel Damage* (d'une jouabilité plus fine, bien que toujours trop simple pour être stimulante), *Whacked !* est un jeu apéritif mettant en scène 8 bestioles au look réussi, s'affrontant par groupe de 4 dans une douzaine d'arènes de taille suffisamment modeste pour optimiser

la baston. En solo, vous devez passer (avec chaque perso) 4 niveaux, chapitres chacun en 9 combats aux règles variées. L'objectif étant de proposer des affrontements courts (5 à 15 minutes) propices au délire et à la tuerie généralisée. Notons au passage une épreuve désopilante où il faut éviter de se faire dévorer par des hordes de poulets carnivores. En solitaire, *Whacked !* n'est qu'un entraînement pour le Multi, en écran split ou en réseau local, mais surtout sur le Xbox Live. L'interface de connexion au Live est simplissime et les bastons sont sauvages, malgré un lag ponctuel (la faute du bêta-test actuel du Xbox Live ?). Le plaisir est au rendez-vous pour peu que l'on y joue avec parcimonie. Sans grandes innovations, *Whacked !* est un bon petit jeu, trop cher cependant. La démo offerte avec le Xbox Live (amputée en cartes, armes et persos) a le mérite d'être largement diffusée et donc jouée. Le hic vient de l'incompatibilité en Live entre la version boîte et la démo. Ironiquement, les acheteurs auront forcément moins de camarades de jeu que les bénéficiaires de la démo...



↑ Cherchez les allumettes, puis enclenchez ce lance-flammes.



VERDICT

BIG OIL

- ↑ Cinématiques délirantes et cyniques.
- ↑ Des armes rigolotes.
- ↑ Divertissant sur Xbox Live.

MAILLON FAIBLE

- ↓ Intégralement en VO non sous-titrée.
- ↓ Gameplay perfectible.
- ↓ Sans intérêt en solo.

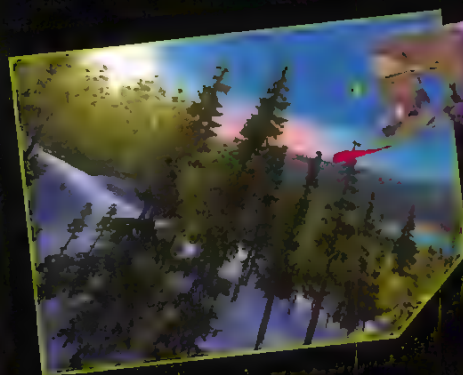
EN RESUME

Petit jeu de baston en multi, *Whacked !* bénéficie de graphismes réjouissants et d'un mode Xbox Live distrayant, mais il souffre d'un gameplay simpliste.

LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX VERDICT

8 20

100% PUR FREESTYLE.



Jamais jeu de Snowboard n'a été aussi réaliste. Dans la poudreuse, ou sur piste, retrouvez toutes les sensations de la glisse et défiez la gravité. Amped Freestyle Snowboarding vous propose de gérer la carrière d'un snowboarder pro. Pour cela, il faudra impressionner photographes et sponsors présents sur les pistes. Vous serez lâchés sur plus de 80 parcours au cœur de montagnes existantes fidèlement reproduites, comme les pentes de l'Utah ou du Vermont. Enchaînez les tricks les plus fous et devenez la nouvelle star du snowboard.



www.xbox.com/fr/amped

PLAY MORE. PLAY AMPED.



Au cas où vous auriez manqué un numéro (c'est mal !), voici un récapitulatif des tests déjà effectués.

007 : ESPION POUR CIBLE

GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

4X4 EVO 2

GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

AGGRESSIVE INLINE

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°8
VERDICT : 13/20

ALL STAR BASEBALL 2003

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

BATMAN VENGEANCE

GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

BLADE 2

GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

BLINX

GENRE : action/réflexion
DEMO JOUABLE : n°11
VERDICT : 15/20

BLOOD OMEN 2

GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

BLOODWAKE

GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 11/20

BURNOUT

GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

CHASE

GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°8 et 9
VERDICT : 7/20

COLIN MCRAE 3

GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°8
VERDICT : 14/20

COUPE DU MONDE

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

CRASH

GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 12/20

CRASH BANDICOOT

GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5
VERDICT : 13/20

CRAZY TAXI 3

GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 11/20

DARK SUMMIT

GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5
VERDICT : 12/20

DAVID BECKHAM SOCCER

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

DEADLY SKIES

GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 14/20

DEATHROW

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°9
VERDICT : 8/20

DYNASTY WARRIORS 3

GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

EGGO MANIA

GENRE : réflexion
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 9/20

ESPN SNOWBOARDING 2

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

F1 2002

GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4
VERDICT : 14/20

FUZION FRENZY

GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 8/20

GAUNTLET DARK LEGACY

GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

GENMA ONIMUSHA

GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

GHOST RECON

GENRE : action/stratégie
DEMO JOUABLE : n°11
VERDICT : 15/20

GUN METAL

GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 14/20

GUN VALKYRIE

GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 13/20

HARRY POTTER 2

GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

HITMAN 2

GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : n°8
VERDICT : 14/20

ISS 2

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

JEDI KNIGHT 2 : JEDI OUTCAST

GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : NON

KELLY SLATER PRO SURFER

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

KO KINGS 2002

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

L'ENTRAINEUR SAISON 2001/2002

GENRE : stratégie
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

LARGO WINCH

GENRE : aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

LOONS : THE FIGHT FOR FAME

GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°10
VERDICT : 10/20

MAD DASH RACING

GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 9/20

MADDEN 2003

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°9
VERDICT : 13/20

MARVEL VS CAPCOM 2

GENRE : baston
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

MATT HOFFMAN BMX 2

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

MICRO MACHINES

GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°10
VERDICT : 11/20

MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

MYST III EXILE

GENRE : aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NBA INSIDE DRIVE

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 8/20

NBA LIVE 2002

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NEED FOR SPEED : POURSUITE INFERNALE 2

GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

NHL 2002

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

NHL 2003

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

NHL HITZ 2002

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°1
VERDICT : 15/20

NHL HITZ 2003

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

NIGHTCASTER

GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

OBI-WAN : STAR WARS

GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

ODDWORLD : L'ODYSSEE DE MUNCH

GENRE : aventure
DEMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 15/20

PIRATES : KAT LA ROUGE

GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

PRISONER OF WAR

GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

QUANTUM REDSHIFT

GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°11
VERDICT : 15/20

RED CARD SOCCER

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 10/20

REIGN OF FIRE

GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

ROBOTECH BATTLECRY

GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

ROCKY

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°10
VERDICT : 15/20

ROGER LEMERRE 2003 LA SELECTION DES CHAMPIONS

GENRE : stratégie
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

SEGA GT 2002

GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°9
VERDICT : 13/20

SERIOUS SAM

GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

SHADOW OF MEMORIES

GENRE : aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

SILENT HILL 2 : INNER FEAR

GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

SLAM TENNIS

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

SOCCER SLAM

GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

SPIDER-MAN

GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

SPLASHDOWN
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 13/20

SPY HUNTER
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

**STAR WARS JEDI
STARFIGHTER**
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 11/20

**STREET
HOOPS**
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 13/20

TAZ WANTED
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°7
VERDICT : 10/20

**TENNIS MASTERS
SERIES 2003**
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°10
VERDICT : 13/20

TERMINATOR
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

**TEST DRIVE
OVERDRIVE**
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 9/20

TETRIS WORLD
GENRE : réflexion
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 7/20

THE THING
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

**TONY HAWK PRO
SKATER'S 3**
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 15/20

**TONY HAWK PRO
SKATER'S 4**
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 14/20

**TOTAL IMMERSION
RACING**
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

TOUR DE FRANCE
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 9/20

TRANSWORLD SURF
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

**TY LE TIGRE
DE TASMANIE**
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°10
VERDICT : 13/20

UFC TAPOUT
GENRE : baston
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 12/20

WWE RAW
GENRE : baston
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 11/20

WRECKLESS
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 15/20

XPLSIF >

Tout simplement incontournables, pour peu que vous aimiez le genre. Des titres tellement bons dans leurs catégories respectives qu'ils peuvent même vous décider à vous attaquer à un style auquel vous n'avez pas l'habitude de jouer.

AMPED
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°2

BUFFY
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non



COMMANDOS 2
GENRE : stratégie
DEMO JOUABLE : non

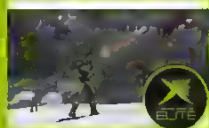
**CONFLICT DESERT
STORM**
GENRE : action/stratégie
DEMO JOUABLE : n°5

DEAD OR ALIVE 3
GENRE : baston
DEMO JOUABLE : n°3

ENCLAVE
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : n°6

FIFA 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non

HALO
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°4

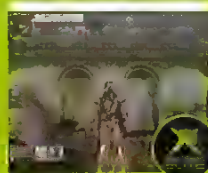


**HUNTER : THE
RECKONING**
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°7

JET SET RADIO FUTURE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5

MAX PAYNE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°5

MORROWIND
GENRE : RPG
DEMO JOUABLE : non



MOTO GP
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4



NFL FEVER 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non

**007 : OPERATION
NIGHTFIRE**
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non

MECHASULT
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non

**MEDAL
OF HONOR**
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non

NBA LIVE 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non

PROJECT GOTHAM
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°1

**RALLISPORT
CHALLENGE**
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°4

SPLINTER CELL
GENRE : action/stratégie
DEMO JOUABLE : n°9



SSX TRICKY
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non

TIGER WOODS 2003
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°11

TIMESPLITTERS 2
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non

**TRANSWORLD
SNOWBOARDING**
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non



TUROK
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non

UNREAL TOURNAMENT
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non

XECRABLE >

Les titres à éviter absolument.
Ne vous laissez pas séduire par une jolie boîte...

ARTIC THUNDER
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 6/20

AZURIK
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

BRUCE LEE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

CEL DAMAGE
GENRE : action
DEMO JOUABLE : n°3
VERDICT : 6/20

CIRCUS MAXIMUS
GENRE : course
DEMO JOUABLE : n°6
VERDICT : 6/20

DAVE MIRRA 2
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : n°2
VERDICT : 4/20

ESPN WINTER SPORTS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

FILA TENNIS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

FOURMIZ
GENRE : course
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

LEGENDS OF WRESTLING
GENRE : baston
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

NEW LEGENDS
GENRE : action/aventure
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

NICKELODEON
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

SHREK
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20

THE SIMPSONS
GENRE : action
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 5/20

WTA TENNIS
GENRE : sport
DEMO JOUABLE : non
VERDICT : 4/20



ÉDITEUR : METROPOLITAN - SON : VO/VF DD 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 27 € ENVIRON

RESIDENT EVIL

La chasse aux zombies est ouverte



Dans un laboratoire secret enfoui sous la terre, un virus s'échappe et transforme tout le personnel en hordes de zombies. Une équipe de militaire est envoyée sur les lieux, accompagnée de quelques civils au passé trouble.

LE FILM. Après un *Tomb Raider* calamiteux, il serait juste de se méfier des adaptations de jeu vidéo, surtout quand elles impliquent des héroïnes sexy et bagarreuses. Mais ce *Resident Evil* s'avère plutôt une bonne surprise, avec ses références cinéphiles aux films de genre et son absence de prétention au-delà de la série B. En fait, la première partie fait encore mieux : elle parvient à imposer un vrai style autant qu'une ambiance réellement oppressante. À l'apparition des premiers mort-vivants, on pense même au *Zombi* de George Romero. Plutôt pas mal ! Bien sûr, le film ne tarde pas ensuite à virer à la collection de gunfights et de scènes de voltige. Du conventionnel, heureusement servi par un casting de charme et une réalisation qui a le bon goût de rester humble. Le principe même d'une bonne série B.

LES DVD. Après un zone 1 de grande classe, on était en droit d'attendre mieux du zone 2. La qualité demeure

très correcte, mais la définition aurait pu être meilleure. On déplore également certains arrière-plans bruités. La faute aux bandes-son ? Il faut dire qu'elles se révèlent explosives, tant en VO que VF, Dolby et DTS quas ment à égalité. Elles font de ce DVD une véritable référence audio. En guise de suppléments, on hérite d'un making of au goût

de feuturette, de quelques documentaires techniques peu passionnants et d'un clip musical. Sans oublier le commentaire audio des comédiennes, du réalisateur et du producteur : un grand moment de bonne humeur !

STE
www.residentevil-lefilm.com



EN BREF

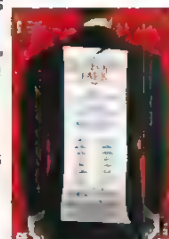
JAMES ET LA PECHE GEANTE

Après le succès de *L'Étrange Noël de Mr. Jack*, le producteur Tim Burton a cru bon de remettre le couvert dans un domaine nettement plus enfantin. On y perd une bonne partie du charme de son univers habituel, d'autant que Danny Elfman cède sa place de compositeur à un Randy Newman nettement moins inspiré. Le DVD lui-même manquant singulièrement de charme, en qualité comme en bonus, cet achat ne s'imposera guère. Prix 27 € environ



GOSFORD PARK

Quand le vétéran Robert Altman (*MASH*) s'attaque au film policier à la mode britannique, on pouvait s'attendre à de sacrées audaces. Eh bien non ! Ici, hormis une intrigue qui passe un peu au second plan, on longe surtout du côté d'une version light de l'œuvre de James Ivory. Mais pour peu que l'on parvienne à déchiffrer les relations complexes qui lient les personnages, on prendra tout de même du plaisir à ce méli-mélo, malgré l'absence notable de Hercule Poirot ou de Miss Marple. Le DVD lui-même s'avère très correct et chargé de suppléments à la gloire du réalisateur. Prix 26 € environ



THE MAJESTIC

Un film de plus pour stigmatiser l'ère McCarthy aux USA ? Pourquoi pas. Mais quand le scénario vire à la blquette, avec un modèle de liberté stéréotypé qui n'est pas sans rappeler le *Truman Show*, on se dit que Carrey n'a guère de mémoire. Ici, le second degré n'est pas de rigueur. Allez, ne soyons pas trop bougons : le film se regarde tout de même, avec une bonne dose de tolérance. Le DVD ? Un peu chiche en suppléments, propose un transfert de bonne qualité. Prix 25 € environ



EDITEUR : FPE - SON : DD 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 27 € ENVIRON

L'AGE DE GLACE

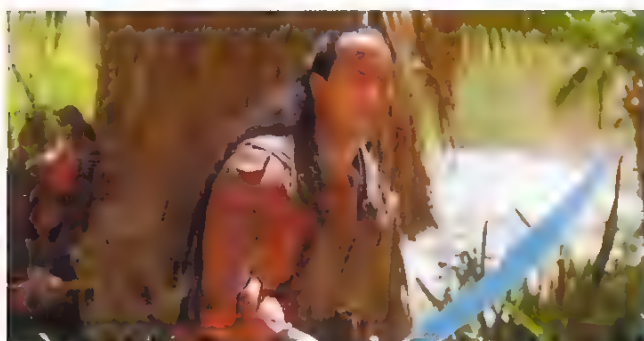
Holiday on ice

Durant l'ère glaciaire, un mammouth et un paresseux se liguent pour sauver un bébé humain d'une bande de tigres à dents de sabre. **LE FILM.** La seule bande-annonce de *L'Age de Glace* ne pouvait laisser espérer un animé aussi drôle ! Certes, on est encore loin de la maturité roublarde de Pixar en matière de drôleries numériques, mais tout de même, quelle pêche ! La moitié des gags repose sur des règles burlesques de base (des chutes, essentiellement...), mais selon le bon vieux principe de répétition,

ça fonctionne. A vrai dire, on retrouve parfois l'esprit qui pouvait animer les cartoons de Tex Avery. Une référence très honorable ! Techniquement, le film n'arrive pas à la cheville d'un *Monstres & Cie*, malheureusement. Il suffit de comparer la fourrure du mammouth avec celle de Sullivan pour que la différence soit flagrante. Mais peu importe ! L'esthétique demeure assez jolie, à défaut de marquer des points sur la concurrence. **LE DVD.** Du numérique au numérique, on obtient décidément des DVD parfaits. L'image est resplendissante,

le son clair et puissant, surtout en VO. En VF, il faudra faire avec les doublages de Vincent Cassel, Elie Seymoun et Gérard Lanvin... Côté suppléments, c'est l'avalanche de bonnes choses, avec des tas de documentaires techniques, mais aussi des scènes coupées et deux courts-métrages de grande qualité. L'un d'entre eux, Bunny, achève de classer ce DVD dans les rangs des œuvres matures plutôt que des naïvetés insipides pour enfants. A découvrir !

SITE
<http://213.11.14.80/iceage/index.html>



EDITEUR : UNIVERSAL - SON : VF/VO DD 5.1 - VF DTS - IMAGE : 16/9 - PRIX : 26 € ENV.

LE ROI SCORPION

La genèse d'un héros

Dans un monde ancien, avant la construction des pyramides, un assassin, dernier survivant de son peuple, va s'attaquer à un tyran venu de l'Est. **LE FILM.** A l'origine, ce film figure dans cette rubrique pour rendre hommage au héros vivant de Berreb : le catcheur The Rock. Et puis, après visionnage, il s'avère que le nanar attendu n'est

rien d'autre qu'un film pop com très comestible, sorte de *Canan* le *Barbare* sans la fougue épique et païenne d'un John Millius. Le sujet reprend ici un personnage esquissé dans *Le Retour de la Momie*, ce dernier s'avérant rétrospectivement bien plus insipide. Dans *Le Roi Scorpion*, l'action est bien menée, le scénario pas trop compliqué et les filles très jolies. Que demande



le peuple ? Du vrai cinéma sans lobotomie, peut-être ? Tss tss... **LE DVD.** Un bien joli DVD, sacrément défini, avec juste assez de compression pour qu'on puisse râler un peu en toute bonne conscience. La VO en DD 5.1 diffuse un son très clair et de bonne qualité, surpassé seulement par la VF DTS. Quant aux suppléments, ils proposent une version longue incluant des scènes coupées, en plus d'insister sur un tournage qui ne devrait pas passionner grand monde. Tout ici semble fait à la gloire de The Rock, à peu près aussi expressif que Schwarzenegger à ses débuts.

SITE
www.leroiscorpion.wanadoo.fr

EN BREF

A L'OMBRE DE LA HAINE

Un film de plus sur la bêtise crasse et le racisme dans le sud des USA ? Oui et non... Car si *A l'ombre de la haine* commence comme une tragédie âpre et sans concession, son discours

fini par lorgner sur un véritable humanisme. Entre temps, on aura eu l'occasion d'admirer la plastique de Halle Barry dans une scène très chaude, mais cela valait-il un Oscar pour autant ? Probablement pas. On retiendra plutôt de ce film une véritable efficacité dans

l'enchaînement de plusieurs destins, vers une fin pas si inéluctable que ça. A découvrir donc, d'autant que le DVD affiche une qualité et des suppléments fort sympathiques. Prix 26 € environ

THE X-FILES : LA VÉRITÉ

En avant-première, en attendant la sortie de la toute dernière saison de la série, voici les deux épisodes ultimes, censés délivrer toute la vérité sur tous les mystères accumulés. Certes, on en apprend pas mal, après avoir fait le point sur neuf ans de conspiration. Mais toutes les

zones d'ombre ne sont pas levées pour autant, Chris Carter se réservant quelques pistes pour son futur long-métrage. Décidément, la vérité demeure ailleurs...

Le DVD, malgré son origine TV,

est au format 16/9 et en DD 5.1. Il propose de surcroît un court documentaire et un épisode bonus de la saison.

Prix 26 € environ

STAR TREK NEXT GENERATION - SAISON 5

Les épisodes de *Star Trek* se suivent et... se ressemblent ? Oui et non, tant cette cinquième saison creuse un ton de plus en plus adulte, avec quelques scénarios assez sombres et vraiment très bien écrits. En outre, au cours d'un double épisode, on assiste au retour de Spock, ressurgi d'entre les décennies. Pas vraiment

de quoi fouetter un chat, mais pas mal de trekkies vendraient père et mère pour un spectacle pareil. Et puis, personne n'a jamais porté les oreilles en pointes

aussi bien que Leonard Nimoy ! Prix 100 € environ



EDITEUR : UNIVERSAL - SON : VO/VF DD 5.1 - VF DTS - IMAGE : 16/9 - PRIX : 27 € ENV.

K-PAX

Kevin, téléphone maison !

Un mystérieux patient d'un hôpital psychiatrique, Prot, prétend appartenir à une race de visiteurs aliens venus de la planète K-Pax. Un psychiatre va mener l'enquête sur ce fascinant personnage.

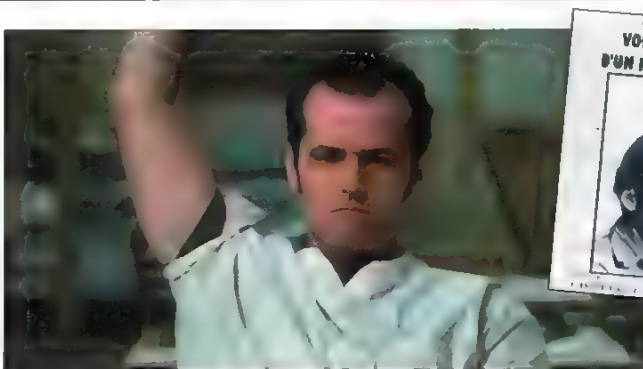
LE FILM. Vrai ou faux film de genre ? *K-Pax* ne tranche jamais vraiment, préférant jouer tout à la fois sur la corde de la SF et du mélodrame. Là où d'autres auraient lourdement imposé les mêmes vieux poncifs

hollywoodiens, le casting du film se révèle exemplaire. Fier de quelques personnages les plus marquants de ces dernières années, Kevin Spacey ne dénote jamais en prétendu extra-terrestre. Quant à Jeff Bridges, trop rare sur les écrans, il campe un psychiatre sceptique à mille lieux de son personnage de visiteur des étoiles dans *Starman*. La roue tourne !

LE DVD. Une image de fort belle facture, bien définie et lumineuse.

Le son, même s'il demeure assez discret, fait preuve d'une spatialisation très envoûtante, particulièrement en DTS. Malheureusement, on préférera quand même la VO Dolby : avec de pareils acteurs, opter pour le doublage serait bien dommage. Les bonus, du making of au commentaire audio en passant par la fin alternative, se révèlent bien utiles pour dissiper un peu du mystère du film.

SITE
www.k-paxlefilm.com



EDITEUR : WARNER - SON : VO DD 5.1 - IMAGE : 16/9 - PRIX : 25 € ENVIRON

VOL AU-DESSUS D'UN NID DE COUCOU

Un grand classique à redécouvrir absolument

Pour échapper à la prison, un délinquant se fait passer pour fou et interner dans un hôpital psychiatrique. Son intrusion dans cet univers très structuré va faire l'effet d'une bombe.

LE FILM. Il est des films qu'on a déjà vus maintes et maintes fois à la TV. Trop, peut-être. *Vol au-dessus d'un nid de coucou*, par exemple : loin de ne fournir à Jack Nicholson qu'une

occasion de plus de jouer au dingue, ce chef-d'œuvre de Milos Forman redevient, en DVD, l'ode à la liberté qu'il n'aurait jamais dû cesser d'être. On avait perdu de vue l'élan lyrique, presque naïf, qui anime tout le récit jusqu'à une fin paroxystique ? Heureusement, la musique superbe, l'interprétation impeccable et le scénario écrit de main de maître trouvent une nouvelle jeunesse sur

support numérique. La preuve, une fois de plus, que nos galettes argentées conviennent autant aux explosions des blockbusters qu'aux grands classiques.

LE DVD. Un DVD fort correct pour un film qui n'est plus de première jeunesse. 27 ans, tout de même ! Une image

propre, malgré une définition perfectible, et un son en VO remixé en 5.1. Pour la VF, d'excellente qualité, il faudra malheureusement se contenter d'un mono d'origine. Mais, après tout, le film n'offre guère de moments spectaculaires, et seule la musique enveloppante de la fin et certains effets d'ambiance profiteront des surrounds. En matière de suppléments, le making of d'une heure et les scènes coupées devraient ravir les cinéphiles. Plus dommageable, l'absence de sous-titrages pour accompagner le commentaire audio. Quand on sait que Nicholson y a participé, il y a de quoi rager !

SITE
www.warnerbros.fr



NUMERO CINQUE 97

XPRIMEZ-VOUS



Ici, à l'Officiel Xbox, on aime nos lecteurs. Alors quand vous nous écrivez, quelle qu'en soit la raison (oui, même pour des coups de gueule), on vous lit et on tient compte de vos remarques. Evitez le téléphone SVP, mais par mail, on répond à tout le monde. Si, si. Essayez, vous verrez :
Par e-mail : Cyrille.Tessier@futura.net
Par lettre : Le Magazine Officiel Xbox - Courrier - 101-109, rue Jean-Jaurès - 92300 - Levallois-Perret

PETIT BEST OF DE VOS MEILLEURES LETTRES



BRUCE LEE

Bonjour !

En relisant un ancien numéro du MOX, je suis tombé sur les tests de Bruce Lee, Dave Mirra et Cie (le clan des 4/20). Comment faites-vous pour que les éditeurs ne vous collent pas de procès tant la critique peut parfois être insultante ! Dans un jeu, il y a toujours un minimum d'idée. Par ailleurs, ils aiment leurs jeux comme leurs propres enfants et en quelques lignes, vous massacrez des mois de travail. N'avez-vous pas honte ? D'accord, ça fait rire les lecteurs... En lisant les tests j'ai éclaté de rire, mais j'ai aussi pleuré pour les développeurs ! Comment pouvez-vous faire ça ?

Progameur

C'est notre métier. Les développeurs font des jeux, nous, on les teste pour vous dire ce qu'ils valent. Quand les jeux sont bons on vous le dit, quand ce n'est pas le cas, on vous prévient. Même derrière un soft très mauvais, il y a un minimum de travail. C'est pourquoi nous n'insultons jamais personne et respectons même toujours les équipes. Nous n'aimons pas être déçus, d'autant que nous aussi, on achète des jeux. Mais rien ne l'empêche, toi, d'acheter Bruce Lee ou Dave Mirra :-)

Ce qui me gêne c'est son design, surtout l'affût. Pouvez-vous demander à l'équipe de Bungie d'y remédier, ce serait une bonne chose, même si d'autre ne sont pas du même avis que moi.

Bob

J'adore ta façon d'exiger les choses...



HALO 2

Bonjour

Vous nous avez montré les nouvelles armes humaines notamment le fusil d'assaut, qui m'a particulièrement déçu.



EN BREF

Que risque-t-on à modifier sa Xbox ?
Outre le fait que l'on annule sa garantie, que l'on ne puisse plus jouer au Live, si c'est pour utiliser des jeux copiés c'est surtout complètement illégal !

Un jeu de rugby Xbox est-il prévu ?
Malheureusement non.

Comment fait-on tenir Sam entre deux murs ?
En appuyant deux fois sur saut mais ça ne marche que si les murs ne sont pas trop éloignés (logique non ?).

Comment activer le contrôle parental (pour empêcher ma grande sœur de jouer à la Xbox) ?
Ce contrôle n'existe pas en Europe. Débarrasse-toi de ta grande sœur en nous l'envoyant par la poste.

Ma Xbox plante de temps en temps. Elle s'arrête en grésillant. Surchauffe-t-elle ou alors c'est peut-être parce qu'elle s'appelle Dormeur ?
Fais plutôt jouer la garantie...

X2000 est-il prévue sur Xbox ?
Non, et pour y avoir joué sur PC : c'est tant mieux !

LETTERE DU MOIS RECLAMATION



Récent acheteur de la Xbox, j'ai dû déboursé près de 300 euros pour l'acquérir, alors que deux semaines plus tard 249 euros auraient suffi. Dès lors, le sentiment d'avoir été lésé et trahi est légitime. De par votre statut de magazine officiel, vous avez une part de responsabilité dans cette affaire. C'est après vous avoir lu que j'ai acquis la boîte noire. Il m'a été dommageable comme pour de nombreux autres que la baisse de prix prochainement effective n'y ait pas été dévoilée. Je ne vous accuse pas de faire de la rétention d'information, mais le préjudice dans mon cas, se porte à 50 euros, somme conséquente pour un jeune. Je fais appel à votre bienveillance en vous proposant un compromis m'apparaissant comme honnête : si 5 de vos magazines m'étaient offerts, je considérerais le problème comme étant clos. La rancœur est un sentiment tenace que seuls certains actes particuliers peuvent effacer. Mais chose plus importante, il en va de ma vision du monde. Encore jeune et comme la plupart d'entre nous, quelque peu désabusé, ma confiance en la nature humaine est fragile et une nouvelle injustice contribuerait à me faire basculer du côté obscur. D'un seul homme il peut dépendre beaucoup de choses et il n'est donné à personne de connaître l'avenir... Si dans son ensemble ce courrier peut prêter à sourire par l'exagération le caractérisant, ma requête me semble néanmoins sérieuse et justifiée.

K. Menad

Dommage, vraiment, mais nous avons dû couper les 3/4 de cette lettre. Désolé...



DEMOS LINE

Hello !

Avec l'arrivée du Xbox Live, aura-t-on droit à des démos jouables en ligne dans votre mag ?

Ronan Berthelot

On y travaille avec l'Officiel Xbox anglais (qui fait les DVD pour tous les Officiels Xbox européens). En ce moment, ils tentent de mettre des sauvegardes de jeux avec le magazine.



LA GROSSE

Salut Cyrille.

Jusqu'à quand peut-on se procurer la manette type USA (la grosse). J'ai entendu dire qu'en mars 2003, on ne pourrait plus la trouver. Il n'y aura plus que des contrôleurs S. Or moi, je préfère la grosse (non, non, je ne suis pas fou !).

Johann Lefèvre

Bienvenue au club camarade ! Nous aussi on préfère cette manette... Il va falloir faire des stocks, crois-moi. Mais même si nous sommes minoritaires dans ce combat, en occasion, on devrait continuer à en trouver.



BUFFY EN VO

Buffy est en effet très bien foutu (le jeu, la fille aussi).

Le problème est qu'il est totalement en anglais ! C'est inscrit au dos de la boîte en tous petits caractères. Je peux me tromper, mais je pense qu'à aucun moment ce détail a été évoqué dans le test officiel, et c'est regrettable. Je suis déçu car je tiens souvent compte de votre jugement pour acheter un jeu à 69 €.

Valéry Pisani

Nous avons fait confiance à l'éditeur qui nous a assuré que la version en question serait sous-titrée en français. Nous avons été aussi déçus que toi.



XBOX 2

Bonjour. Sur le Net, il y a des infos sur les Xbox 2, PS3... Qui sera la plus puissante ? Allez-vous faire un dossier là-dessus ?

Martin

On entre dans la guerre des rumeurs, les constructeurs préférant te dire « attention on prépare une bombe, réfléchis bien à ce que tu vas acheter ». A ce jeu-là, quand on revient en arrière, ces annonces font sourire (non je ne balancerai pas). On peut faire dire ce que l'on veut à une rumeur. On parlera de la Xbox 2 quand ce sera le moment. N'oublie pas que la Xbox est sortie, il y a à peine un an !

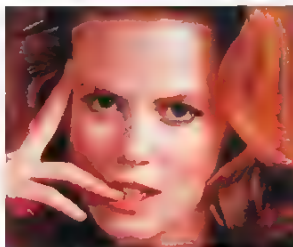


PIGES

Que faut-il faire pour devenir testeur de jeux ?

J'ai remarqué que certains testeurs du MOX travaillent aussi pour d'autres magazines : comment trouvent-ils assez de temps pour cela ?

Fedlakov



Tout est dans la physique. Allez, sans rire, je vais résumer en quelques points. Pour être pigiste, il faut connaître les jeux, savoir écrire (vite et bien), être sympa et avoir de la chance car les places sont rares. Mais il ne faut jamais négliger ses études car on ne fait pas de vieux os dans ce métier. Pour nos testeurs, certains n'écrivent que quelques articles dans l'Officiel. Ils peuvent donc travailler dans d'autres publications.



VISIONNAIRE ?

Bonjour,

Il y a une dizaine d'années (eh oui), mes amis me prenaient pour un fou lorsque je commençais à fantasmer sur une console de jeu Microsoft avec un disque dur. Bien évidemment, j'ai été l'un des

premiers à commander cette chère console afin de pouvoir l'utiliser le jour de sa sortie. Je suis également un fidèle lecteur de votre magazine. Aujourd'hui (mais depuis longtemps dans ma petite tête), je rêve d'un simulateur de vol digne de ce nom. Un jeu pour lequel deux mois d'entraînement seraient nécessaires avant de pouvoir voler. Qu'en pensez-vous ? Pouvons-nous espérer un jour la sortie d'un vrai simulateur de vol sur notre belle console ?

Laurent RICHARD

Microsoft est le leader quasi incontesté de la simulation de vol avec son Flight Simulator, que l'on retrouve parfois dans des écoles de pilotage. Mais c'est sur PC. Sur console, en dehors de Crimson Skies, je ne les vois pas lancer ce genre de « jeu » pour la bonne raison qu'avec un pad, tu n'as pas assez de commandes pour « piloter » un avion...



PROBLEME DE CHAT

Depuis hier, j'ai un chaton chez moi. Et quand je joue à la Xbox, il court, joue et mordille les fils qui relient la console au pad. Est-ce dangereux (pour les fils bien sûr !) ?

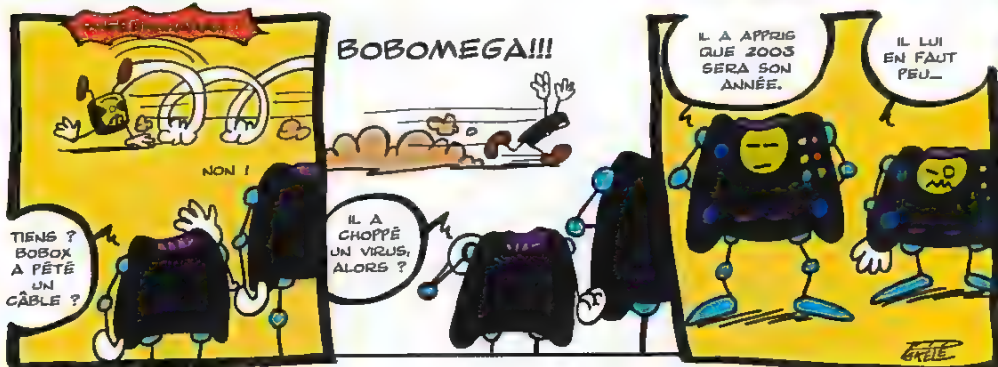
Amaud Ngassiki

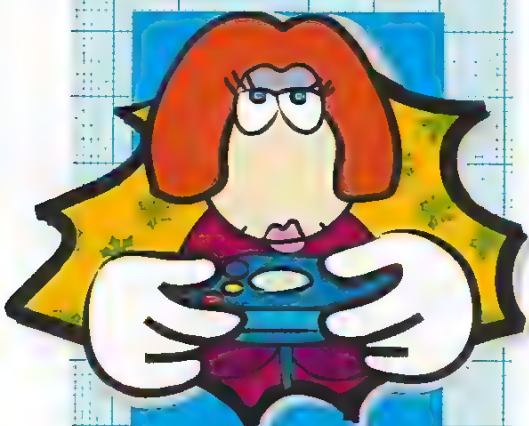
Si les fils sont coupés, tu risques d'avoir du mal à te servir de ton pad. Il existe, chez Big Ben un pad sans fil. Sinon pour ton chaton, même si les fils véhiculent un peu d'électricité, il ne risque rien. Dis-lui de laisser ceux de ton halogène tranquille par contre...



LE COIN DES PHOTOS

Vous avez organisé une LAN avec vos amis ? Vous avez envie de montrer votre coin Xbox au monde entier (hum) ? Alors envoyez-nous vos photos !





Résultats du concours SEGA GT 2002

Un nombre assez exceptionnel de participants pour des temps tellement proches que certains scores m'ont paru suspects. Compte tenu de la vitesse des véhicules et de la longueur du tracé, il y a en effet quelques impossibilités... Merci à tous ceux qui respectent la règle du jeu en tout cas.

01'30'210	Alexandre Daudet
1'32'837	Yann Daxet
1'33'548	Sullivan-LittleMulet
1'34'197	Kevin Vieux-Doria
1'34'274	Erik di Marco
1'34'274	Darsh
1'34'313	Fabrice Bosca
1'34'797	Olivier Desrues
1'34'934	Etbertrand
1'35'377	Morgan Rio
1'35'398	Patrick François
1'35'483	Pierre-André Viguier
1'35'592	Remi57
1'35'872	D.
1'36'515	Vien-Vi Tran
1'37'120	Mokozai
1'37'612	Chodart
1'37'865	Cherfred
1'38'214	Pezantinesque Y.

TESTS LECTEURS

Vous voulez donner votre avis ? Ecrire un test ? Pas de problème, on publie les meilleurs et l'un d'entre vous (texte en bleu) gagne un cadeau. Mais n'oubliez pas : 800 caractères maxi !

CONFLICT DESERT STORM

Il fait plus de 40 degrés et je dois libérer Foley, mon sniper. Je dois me faufiler, faire preuve de ruse et mettre mes ennemis hors circuit sans donner l'alerte... Trop tard ! Tant pis pour eux ! Je troque mon silencieux pour un AK-47 pris à l'ennemi et je sulfate : « Me voilà Paul, j'arrive... » En Solo, le jeu est prenant et permet de mettre en avant le côté tactique. En Multijoueur, c'est le pied, l'idéal est que le groupe soit homogène, sinon



on passe son temps à aller sauver l'autre blaireau qui s'est encore fait truffer de plomb ! Bémol : avoir la possibilité en mode Deux joueurs de faire deux équipes vraiment distinctes (perso, armement, aptitude), un mode avec des bots qui aurait pu donner un second souffle et une longue vie au jeu. Ceci étant, CDS est un jeu à posséder et qui vous laissera un goût de sable dans la bouche !

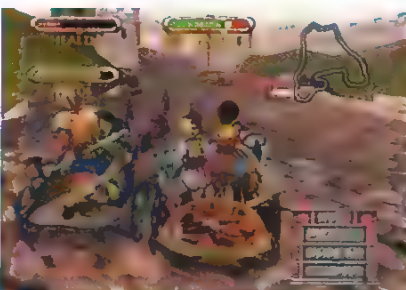
Note 16/20

Pascal Jezaquel

CIRCUS MAXIMUS

Les fans de pléplum l'attendaient impatiemment... Et finalement rien, ou du moins pas grand-chose côté qualité. Certes, le jeu est original, mais les graphismes sont, n'ayons pas peur des mots, pourris, et l'animation (celle des chevaux notamment), exécrable. Avec tous ces défauts, c'est en trainant des pieds que je l'ai inséré dans ma belle boîte noire... Et c'est avec surprise que je me suis pris au jeu : en effet, la maniabilité quasi immédiate permet un Multijoueur plutôt fun qui, soyons honnêtes, ne servira que de bouche-trou entre deux parties de Halo. On déplorera un mode Solo sans réel intérêt. Alors, pouce levé à condition d'avoir 70 euros de trop dans sa tirelire et de ne pas avoir rejoué à une claque graphique comme DOA3...

Ludovic Lyton



SEGA GT 2002

Après une vidéo d'intro nous faisant visiter le cœur d'une sportive, quatre modes de jeux nous sont proposés. A part les Time Attack et Single race, on nous propose le mode Carrière dans lequel l'argent sera notre seul souci. Chez le concessionnaire, on retrouve toutes les voitures de série mais également des concept cars comme la nouvelle Ford G. Une fois la voiture acquise, on passe chez le garagiste pour l'améliorer, car avec turbo, c'est mieux. Après avoir terminé le mode Carrière, retracez l'histoire du monde automobile dans le mode Chronicle. Le challenge sera de conserver sa voiture alors que les adversaires en auront une d'époque. Techniquement parlant, le jeu s'avère très correct et procure une bonne sensation de vitesse. Les vibrations sont très bien gérées.

Aldaud



COLIN McRAE 3

Quelle déception par rapport à la version 2 ! Obligation de disputer le championnat sur une Focus, pas de possibilités de réglages précis du véhicule, et surtout il m'arrive très souvent de « gueuler » après le copilote car ses notes sont tardives, notamment par manque de visibilité ! J'ai très envie d'ouvrir la porte et de le faire descendre en marche... De plus, la durée de vie de ce jeu est extrêmement légère. En moins de quatre heures, j'ai terminé premier sur les trois saisons... J'ai recommencé le jeu une nouvelle fois en attendant



la sortie de SEGA G 2002 ! Votre note de 14/20 donnée dans votre magazine de novembre est totalement justifiée. J'aurais moi-même été plus méchant en donnant un petit 12/20 ! Les étapes les plus techniques (si l'on peut dire) sont celles de l'Espagne. Les Japonaises sont plutôt assez faciles et les Suédoises sont très drôles (en toute modestie) et très faciles. Un zéro pointé pour le copilote qui n'est pas à la hauteur !

Laurent Richard



LE RETOUR À LA RÉALITÉ RISQUE D'ÊTRE BRUTAL.



Si vous vous surprenez à vouloir trancher le papier toilette de la main ou même pire, ne vous inquiétez pas... vous venez certainement de terminer une partie de Dead or Alive 3. Difficile de revenir sur terre après une telle expérience. 16 personnages, des arènes de combats interactives de toute beauté, une palette de coups incroyable, Dead or Alive 3 est probablement le meilleur jeu de combat qui ait vu le jour. Et si vous hésitez encore, sachez que la plastique de certains personnages devrait définitivement vous convaincre.

www.xbox.com/fr/da3

PLAY MORE. PLAY DEAD OR ALIVE 3.*





RAYONS X

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

Rendez-vous à l'écran des options et choisissez Cheat Codes. Puis saisissez les codes suivants. S'ils sont valides, vous entendrez Tiger Woods dire « oh yeah ».

SUNDAY : Super Tiger Woods
IAM#1 : Cedric « Ace » Andrews
ORANGES : Stuart Appleby
NOTABLY : Notah BeGay III
CALCULATE : Mark Calavecchia
SINK : Stewart Cink
GODFATHER : Dominic « The Don » Donatello
XON : Brad Faxon
THESWING : Jim Furyk
BANDPANTS : Charles Howell III
JUSTINTIME : Justin Leonard
SOLITARY1 : Solita Lopez
MCRUFF : Hamish « Mulligan » Mc Gregor
VALENTINE : Val « Sunshine » Summers
COWGIRL : Kellie Newman
TB : Mark Omeara
VJSING : Vijay Singh
SS : Steve Stricker
ZTON : Takeharu « Tsunami » Moto
YOYOYO : Melvin « Yosh » Tanigawa
TYNO : Ty Tryon
SUPERSTAR : Josey « Yostar » Scott
ALLTW3 : tous les golfeurs
14COURSE : tous les parcours

Assurez-vous que vous possédez sur votre disque dur ou sur une carte mémoire une sauvegarde de n'importe quel jeu Electronic Arts pour gagner des dollars supplémentaires.



ROBOTECH BATTLECRY

Rendez-vous à l'écran où vous sont proposées les différents modes. Puis, en maintenant les gâchettes L et R enfoncées, faites Gauche, Haut, Bas, A, Droite, B. Start. Un nouvel écran apparaîtra où vous pourrez entrer les codes suivants. Vous entendrez un voix de confirmation et un message vous donnant l'histoire du cheat.

SUPERMECH : vous êtes invincible.
WHERESEX : vous obtenez tous les Varilechs et récompenses disponibles.
WEWILLWIN : vous débloquent toutes les missions.
MULTIMAYHEM : vous débloquent toutes les missions multijoueurs.
SPACEFOLD : vous obtenez des téléchargements de pack artillerie plus rapide.
MARSBASE : vous obtenez des téléchargements de missiles plus rapide.
MIRIYA : vous obtenez des téléchargements de tir plus rapide.
BACKSTABBER : vous avez des coups mortels.
SNIPER : vous obtenez le coup mortel en mode Tireur d'élite.
MISSMACROSS : vous obtenez tous les modules de Varilechs.
CLEAR : tous les codes secrets deviennent fonctionnels.

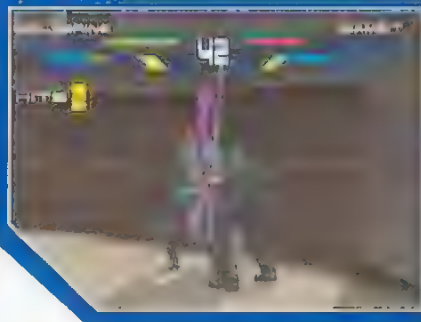
Voici une autre manière d'être invincible : Commencez par aller à l'entraînement et choisissez l'entraînement du mode Fighter. Puis, détruisez deux cibles et mettez fin à l'entraînement. Enfin, retournez au mode Story et vous serez invincible.



X-MEN : NEXT DIMENSION

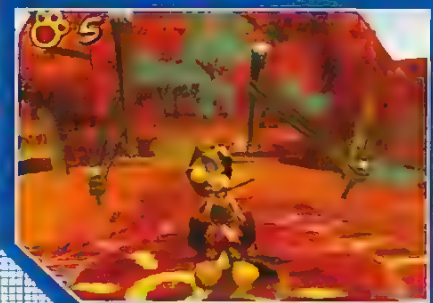
A l'écran du menu principal, tout en maintenant la gâchette L enfoncée, faites Droite, Droite, Gauche, Gauche, Bas, Haut, B. Ce code vous permet de débloquent tous les personnages cachés, tous les stages et tous les costumes. Sinon, voici la marche à suivre pour obtenir ces bonus à la loyale.

Bastion : terminer le jeu en mode Story avec Magneto sans perdre une seule fois pour affronter Bastion. Si vous le battez, il devient jouable.
Bishop : terminer le jeu en mode Arcade avec Gambit.
Blob : terminer le jeu en mode Arcade avec Bishop.
Pyro : terminer le jeu en mode Arcade avec Banshee.
Deuxième costume : terminer le jeu en mode Story avec tous les personnages.
Troisième costume : finir le jeu en mode Arcade au niveau expert avec chaque personnage dont vous voulez obtenir le costume.
Quatrième costume : gagner 50 combats en mode Survival.
Bar, restaurant et alloys : gagner 40 combats avec Pyro en mode Survival.
 Il y a trois fins possibles.
Fin normale : battez Bastion avec Magneto.
Fin alternative : perdez le combat contre Bastion. Vous n'aurez plus qu'à battre Bastion avec Phoenix.
Fin secrète : faites un perfect avec Phoenix dans le combat final.



TY, LE TIGRE DE TASMANIE

Voilà quelques tips fort utiles à notre sympathique félin. Entrez les combinaisons suivantes pendant la partie.
Blanc, Noir, Blanc, Noir, Y, Y, B, X, X, B, R, R : vous sauterez au-dessus de chacun d'eux.
Blanc, Noir, Blanc, Noir, Y, Y, X, X, Y, X, X : vous obtiendrez l'Aquarang, le Flamingo, le Cyraning, le Zappyrang et la capacité de nager et de planer.
Blanc, Noir, Blanc, Noir, Y, Y, Y, X, Y, X, Y, X : vous obtiendrez le Zoomrang, le Mullerang et l'Infinarang.
 Compléter le jeu à 100% pour débloquent un niveau supplémentaire et une cinématique.



LE SEIGNEUR DES ANNEAUX

Pendant le jeu, ne touchez pas à votre pad pendant quelques secondes, puis tapez rapidement les combinaisons suivantes. Un message vous confirmera la nature du code.

Y, B, A, B, Y, X : Frodo pourra entrer de la com l'anneau.
X, B, Y, A, X, B : vous disposerez de munitions infinies.
Y, A, X, B, A, Y : votre personnage bénéficiera de vies infinies.



STREET HOOPS

Tous ces codes sont à entrer sous l'option CHEATS dans le GAME SETTINGS.

Blanc, Y, Noir, Y : procurera une puissance accrue de votre équipe.

Y, Y, Noir, Blanc : vos blocks seront plus efficaces.

R, X, X, X, R, Noir, Y, Blanc : vous volerez plus facilement le ballon à l'adversaire.

Nouvelles tenues : les codes ne sont pas cumulables, seuls le dernier code entré fonctionnera. Ils ne sont pas valables dans le mode Quick start. Pour accéder aux costumes, rendez-vous dans la boutique Footaction USA et sélectionnez n'importe quelle tenue. Ressortez-en et commencez votre match.

R, Noir, R, L, Y, X, R, L : vos joueurs porteront les tenues Brick City. En fait une tenue normale avec un dessin d'usine sur le devant.

X, L, X, Y : costumes de clown pour votre équipe.

Y, Blanc, Blanc, R : votre équipe portera des vêtements de cow-boy.

Y, Noir, Blanc, Noir, Blanc, L, Noir : les joueurs arboreront la panoplie du King Elvis.

Y, Y, X, L : Tenue de moine shaolin pour votre équipe.

Blanc, Noir, Blanc, Noir : Tout le monde en père Noël.

R, X, Y, Noir : vos joueurs porteront des costumes de proxénètes américains des années 70.

Noir, Noir, Y, X : tenue de soirée pour vos joueurs.

Nouveaux ballons :

Y, Blanc, X, Blanc : vous jouerez avec un ballon à bandes bleues, blanches et rouges.

Blanc, Blanc, Y, Noir : votre ballon sera complètement noir.

R, X, X, L : pour revenir à un ballon normal.



ROCKY

Pour entrer les codes suivants, maintenez la gâchette R enfoncée à l'écran principal. Les directions se font avec la croix multidirectionnelle.

Droite, Bas, Gauche, Haut, Gauche, L : la puissance des poings est doublée.

Bas, Gauche, Bas, Haut, Droite, L : votre vitesse de frappe est multipliée par deux.

Droite, Bas, Haut, Gauche, Haut, L : toutes les arènes et tous les boksers, sauf Mickey et Rocky Statue, sont débloqués.

Droite, Droite, Droite, Gauche, Droite, L : débloque Rocky Statue.

Haut, Bas, Bas, Gauche, Gauche, L : débloque Mickey.

Gauche, Haut, Haut, Bas, Droite, L : stats maximum en mode Tournoi et Exhibition.

Droite, Bas, Bas, Haut, Gauche, L : stats maximum en mode Scénario.

Droite, Droite, Gauche, Gauche, Haut, L : ce code fonctionne dans le mode Scénario uniquement. Appuyez simultanément sur les boutons Blanc et Noir pendant un match pour le gagner automatiquement.



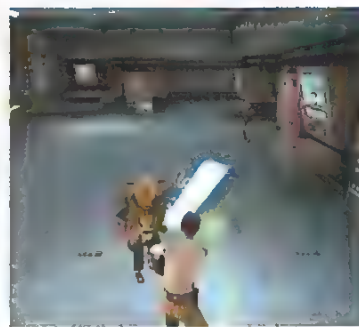
JEDI OUTCAST

Allez dans le menu AUTRES et sélectionnez CHEATS. Puis entrez les mots suivants :

PEEPS : débloque les personnages qui suivent dans le mode Multijoueur : prisonnier, Luke Skywalker, un entraîneur jedi, une sentinelle de Besspin, Lando Calrissian, Ugnaught, Desann, Tavion, un shadow trooper, Galak Fyyar, Reel Baruk, Chiss, un ouvrier impérial, un pilote de tie et un swamp trooper.

CHERRY : débloque tous les niveaux du jeu en mode Solo.

FLUCKY : donne accès à toutes les vidéos du jeu.



WWE RAW

Pour voir les vidéos d'introduction des catcheurs en plein écran, appuyez sur X quand ils se dirigent vers le ring. Pour obtenir des objets appartenant à d'autres catcheurs, faites une interférence (bouton Y) pendant leur entrée et ramassez l'objet qu'ils auront laissé tomber.

Voici maintenant les moyens de débloquer les personnages cachés :
Vince McMahon : remportez

la ceinture du championnat WWF (WWF Champ).

Stephanie McMahon-Helmsley : remportez la ceinture du championnat féminin (Women's).

Shane McMahon : remportez le titre Hardcore.

Fred Durst (de Limp Bizkit) : remportez tous les titres du Title Match (WWF Champ, Intercontinental, European, Hardcore, Lightweight, Women's).





SUR LE DVD



SUR LE DVD

Pour ce premier numéro de l'année 2003, nous vous proposons cinq démos jouables et onze vidéos. Et comme à notre habitude, nous avons essayé de mélanger les genres afin de satisfaire un maximum de joueurs. Ainsi, vous pourrez essayer des jeux auxquels vous n'auriez pas forcément pensé jouer. Toute la rédaction se joint à moi pour vous souhaiter une bonne année, une bonne santé et de bons jeux !

ATV QUAD POWER RACING 2

NFOS

EDITEUR : ACCLAIM

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ L'esprit de Road Rash n'est pas mort.



↑ Dans les airs, réalisez de pures cascades.

- STICK ANALOGIQUE GAUCHE : DIRECTION
- STICK ANALOGIQUE DROIT :
- CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : DIRECTION
- BOUTON A : ACCELERER
- BOUTON B : FRAPPER
- BOUTON X : FREINER
- BOUTON Y : SUPER VITESSE
- GACHETTE L :
- GACHETTE R : SAUT
- BOUTON BLANC : VUE ARRIERE
- BOUTON NOIR :

ATV QPR 2 vous propulse aux commandes d'un quad. Au programme, des courses sauce Road Rash sur une quinzaine de circuits et des épreuves d'adresse en mode Freestyle. A votre disposition, dix professionnels de la discipline et les sponsors officiels. Sur notre DVD, vous avez accès à une course sur la plage pour faire des cascades hallucinantes. Profitez-en pour vous exciter sur les concurrents qui auront la mauvaise idée de tenter de vous dépasser.

BATTLE ENGINE AQUILA

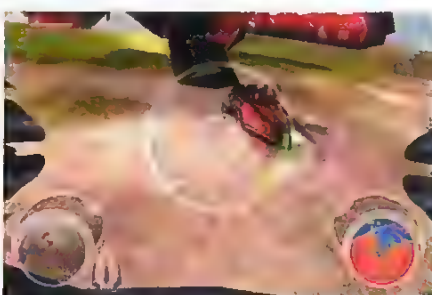
NFOS

EDITEUR : INFOGRAMES

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Voilà à quoi ressemble le battle engine.



↑ Détruisez le transport au plus vite.

- STICK ANALOGIQUE GAUCHE : DEPLACEMENT
- STICK ANALOGIQUE DROIT : CAMERA
- CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : ZOOM
- BOUTON A : FREIN AERIE
- BOUTON B :
- BOUTON X : TRANSFORMATION
- BOUTON Y :
- GACHETTE L : CHANGER D'ARME
- GACHETTE R : TIRER
- BOUTON BLANC :
- BOUTON NOIR :

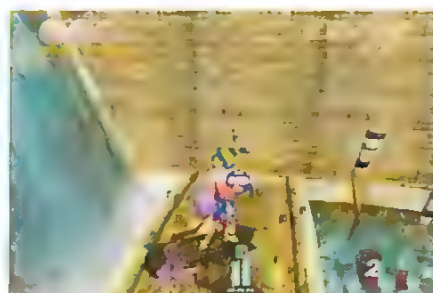
Battle Engine Aquila revient sur notre DVD. Vous pilotez ce prototype de machine de combat évoluant dans les airs et sur terre. Lors de son premier passage, BEA avait laissé un goût d'inachevé. Mais ne vous fiez pas à l'impression de déjà-vu que pourrait laisser la démo. Elle ne reflète en rien les améliorations apportées par les développeurs. La version complète du jeu, en test dans ce numéro, est beaucoup plus aboutie et bien plus plaisante à jouer.

BLINX

NFOS

EDITEUR : MICROSOFT

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Après un coup de baril, l'ennemi fait moins le fier.



↑ Parfois, la chance vous sourit.

- STICK ANALOGIQUE GAUCHE : DEPLACEMENT
- STICK ANALOGIQUE DROIT : CAMERA
- CROIX MULTIDIRECTIONNELLE :
- BOUTON A : SAUTER
- BOUTON B : ASPIRER / BALANCER DES OBJETS
- BOUTON X : ACTIVER LA CHRONO-COMMANDE
- BOUTON Y : RANGER / SORTIR SON ARME
- GACHETTE L : CAMERA A DROITE
- GACHETTE R : CAMERA A GAUCHE
- BOUTON BLANC :
- BOUTON NOIR :

Blinx pourrait prétendre au titre de mascotte de la Xbox. Seulement, il a d'autres chats fouetter, ou plutôt des cochons pirates du temps. Armé d'un aspirateur à objets lourds et de son contrôle sur le temps, il devra remettre de l'ordre dans le chaos spatio-temporel créé par ces pirates. Son aspect coloré et sympathique ravira le jeune public, et ses prises de tête croissantes, les plus grands. Vous avez d'ailleurs tout un niveau dans notre démo pour vous en rendre compte.

CONCOURS QUANTUM REDSHIFT



Dans chaque numéro, nous organisons une compétition avec les lecteurs pour récompenser les meilleurs joueurs. Pour participer, rien de plus simple : il suffira de montrer que vous êtes le ou les meilleurs sur la démo que nous vous indiquerons. Ensuite, vous devrez prendre une photo (avec un appareil photo classique ou bien numérique, prise dans le noir total de préférence) et nous l'envoyer par courrier à l'adresse suivante : **Magazine Officiel Xbox / X Games** 101-109 rue Jean-Jaurès - 92300 Levallois-Perret ou par mail : cyrille.tessier@futurenet.fr



VIDEOS

Reign of Fire, Phantom Crash, Chase, Tennis Masters Series 2003, Dynasty Warriors 3, Marvel vs Capcom 2, Kelly Slater's Pro Surfer, Star Wars : Jedi Outcast, Metal Dungeon, Ty, le Tigre de Tasmanie, Le Seigneur des Anneaux : La Communauté de l'Anneau

QUANTUM REDSHIFT

NFO5

EDITEUR : MICROSOFT

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ Le dernier n'est pas forcément le perdant.



↑ LE mega bonus à ne jamais rater.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE : DIRECTION

STICK ANALOGIQUE DROIT :

CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : DIRECTION

BOUTON A : TURBO

BOUTON B : ARME A TETE CHERCHEUSE

BOUTON X : ARME NORMALE

BOUTON Y : BOUCIER DEFENSIF

GACHETTE L : VIRAGE SERRE

GACHETTE R : ACCELERER

BOUTON BLANC : VUE DE FACE

BOUTON NOIR : CHANGEMENT DE VUE

Un jeu de course futuriste où l'on blaste plus ses adversaires que l'on exerce ses talents de pilote. Logique, puisque si vous n'avez plus d'adversaire, vous terminerez la course classé premier. Votre véhicule dispose d'un arsenal dément. Loin d'être une énième déclinaison de *WipeOut*, *Quantum Redshift* est beau, prenant, rapide et diablement efficace. Et ce n'est pas après avoir testé la course et les deux pilotes du DVD que vous nous contredirez...

TIGER WOODS 2003

NFO5

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ L'une des épreuves du Player Club.



↑ Concentration maximum pour le putt final.

STICK ANALOGIQUE GAUCHE : SWING

STICK ANALOGIQUE DROIT :

CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : VISER

BOUTON A : CHANGER DE CAMERA

BOUTON B : VISER LE TROU

BOUTON X : CHANGER DE CLUB

BOUTON Y : REMISE A ZERO DE LA VISEE

GACHETTE L : CHANGER DE CLUB

GACHETTE R : CHANGER DE CLUB

BOUTON BLANC : PUISSANCE ACCRUE

BOUTON NOIR : CONTROLE DE L'EFFET

Le prodige américain des greens, pose son tee sur la console verte. Cette édition 2003 de *Tiger Woods PGA Tour* repense complètement la simulation de golf. Sa prise en main allégée et intuitive le rend plus passionnant. La démo vous permet de tester vos talents sur quatre trous et un petit niveau semi-arcade, le Player Club. Il consiste à faire un maximum de trous et de points en une minute trente. Alors à vos clubs et relevez les défis de notre démo.

GHOST RECON

NFO5

EDITEUR : UBISOFT

NOMBRE DE JOUEUR : 1



↑ L'effet de surprise n'est plus là.



↑ Votre équipe est prête à partir au combat.

STICK GAUCHE : DEPLACEMENTS / ACTION

STICK ANALOGIQUE DROIT : CAMERA / ZOOM

CROIX MULTIDIRECTIONNELLE : POSTURES

BOUTON A : RECHARGER

BOUTON B : CHANGER D'ARME

BOUTON X : VISION NOCTURNE

BOUTON Y : CHANGER DE SOLDAT

GACHETTE L : CARTES

GACHETTE R : TIRER / UTILISER

BOUTON BLANC : VOIX

BOUTON NOIR : CADENCE DU TIR

Ghost Recon vous plonge dans la guerre professionnelle. D'un côté, les bêtes vertes (vous) et de l'autre, les mercenaires luttant pour le renouveau de l'URSS. Avec votre équipe super entraînée, vous partez au combat et devrez faire preuve de stratégie et mettre à profit toute votre expérience militaire. Dans cette démo, une mission complète vous fera apprécier les possibilités qu'offre GR. Vous pourrez même affronter un autre joueur sur une map... Tentant non ?

Le concours du mois portera sur *Quantum Redshift*. Remportez la course avec le pilote de votre choix. Envoyez-nous la photo du récapitulatif de fin de course. En cas d'égalité, nous prendrons en compte le temps de la course, puis le meilleur temps au tour et le nombre de victimes.

>> MEILLEUR SCORE :

Donc, vous faites le meilleur temps et vous nous envoyez une belle photo en précisant le temps réalisé. Je précise aussi que la photo ci-contre est là à titre d'exemple, ne vous souciez donc pas des scores. A vous de jouer !



DANS LE MAGAZINE OFFICIEL XBOX En vente fin janvier 2003

» SUR LE DVD (SOUS RÉSERVE)
LES DEMOS EXCLUSIVES DE :

ET LES VIDEOS DE :

- » BMX XXX
- » LEGENDS OF WRESTLING II
- » FIFA 2003
- » HARRY POTTER II
- » INDIANA JONES ET LA TOMBE DE L'EMPEREUR
- » LAMBORGHINI
- » BLOODRAYNE



+ LE BEST OF
DES MEILLEURES DEMOS
DE L'ANNEE

- » HALO
- » JET SET RADIO FUTURE
- » DEAD OR ALIVE 3
- » MOTO GP : ULTIMATE RACING TECHNOLOGY
- » ROCKY
- » SPLINTER CELL



» TOEJAM & EARL III



» FIREBLADE



» REIGN OF FIRE



» NBA INSIDE DRIVE 2003



» TRANSWORLD SNOWBOARDING



» MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2



» SPLASHDOWN

» LES TESTS DE :



MERCEDES WORLD RACING

Retrouvez la collection des véhicules de la marque.



MGS 2 : SUBSTANCE

La légende est enfin sur Xbox dans une version encore plus complète. On en redemande.



PHANTOM CRASH

Le jeu de robots le plus furieux depuis bien longtemps. Restez accroché à votre pad !



RACING EVOLUZIONE

La classe italienne au service de la Xbox pour un des jeux de courses les plus prometteurs de l'année.



RALLY FUSION

Le rallye version arcade, bien loin du doigt nécessaire pour un Colin McRae.

STAR WARS

DECHENEZ LE POUVOIR DE LA FORCE

CONSOLES +

Une belle et grande conversion !

CONSOLES MAX

Jedi Knight II est un sacré bon jeu

NINTENDO MAG L'OFFICIEL

Une expérience unique dans un univers captivant



JEDI KNIGHT™ II: JEDI OUTCAST™



© 2002 LucasArts Entertainment Company LLC. © 2002 Lucasfilm Ltd. & TM. Tous droits réservés. Utilisation soumise à autorisation. LucasArts, le logo LucasArts et le logo LucasArts Twentieth Anniversary sont des marques déposées de Lucasfilm Ltd. Activision est une marque déposée d'Activision, Inc. Ce produit utilise une technologie logicielle sous licence d'Id Software, Inc. Id Technology ©1999-2002 Id Software Inc. Tous droits réservés.

ACTIVISION

activision.com



*Truster les
top scores**

**Rester le meilleur*

Mars
Que du bonheur!